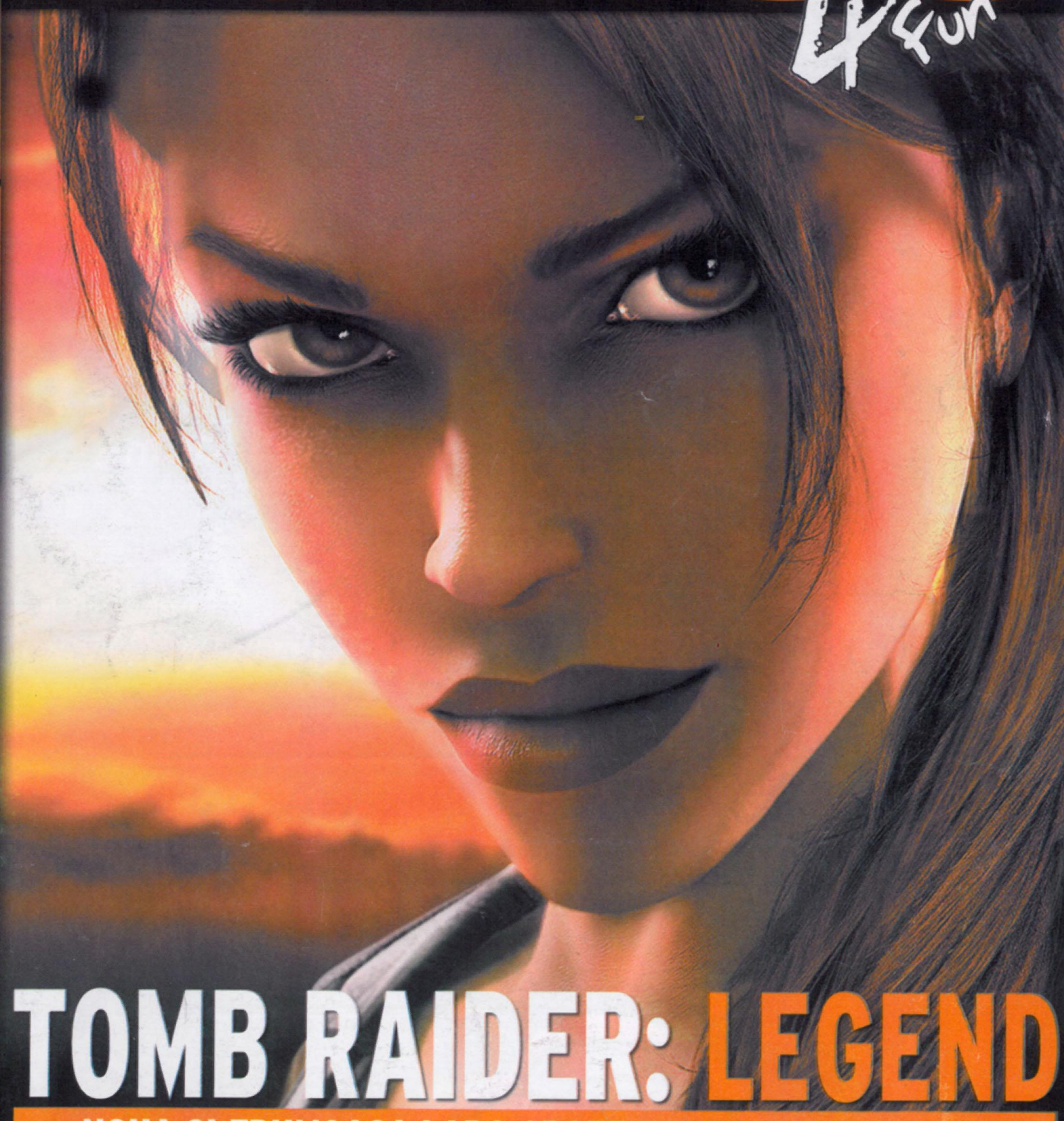
JOC FULL RE-VOLT

aprilie 2006 Nr. 67/ anul VII Preţ 13,50 RON ISSN: 1454-9964

PC Games 4fun



100 PAGINI

3 CD-uri

SUPER DEMO
TOMB RAIDER: LEGEND

SPECIAL
- RPG MODs
- Max Payne 2: the 7th Serpent

Interviu: GÜNTHER COHNEN
VIVENDI UNIVERSAL

TOMB RAIDER: LEGEND
ŞI
The Elder Scrolls IV: Oblivion



POSTER

NOU! PCG la TV Transilvania - DĂ DUBLU-CLICK!
27 MINUTE VIDEO REVIEW: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH 2 ŞI SHADOW OF THE COLOSSUS

MEGATEST
10 PAGINI



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Messia genului RPG?

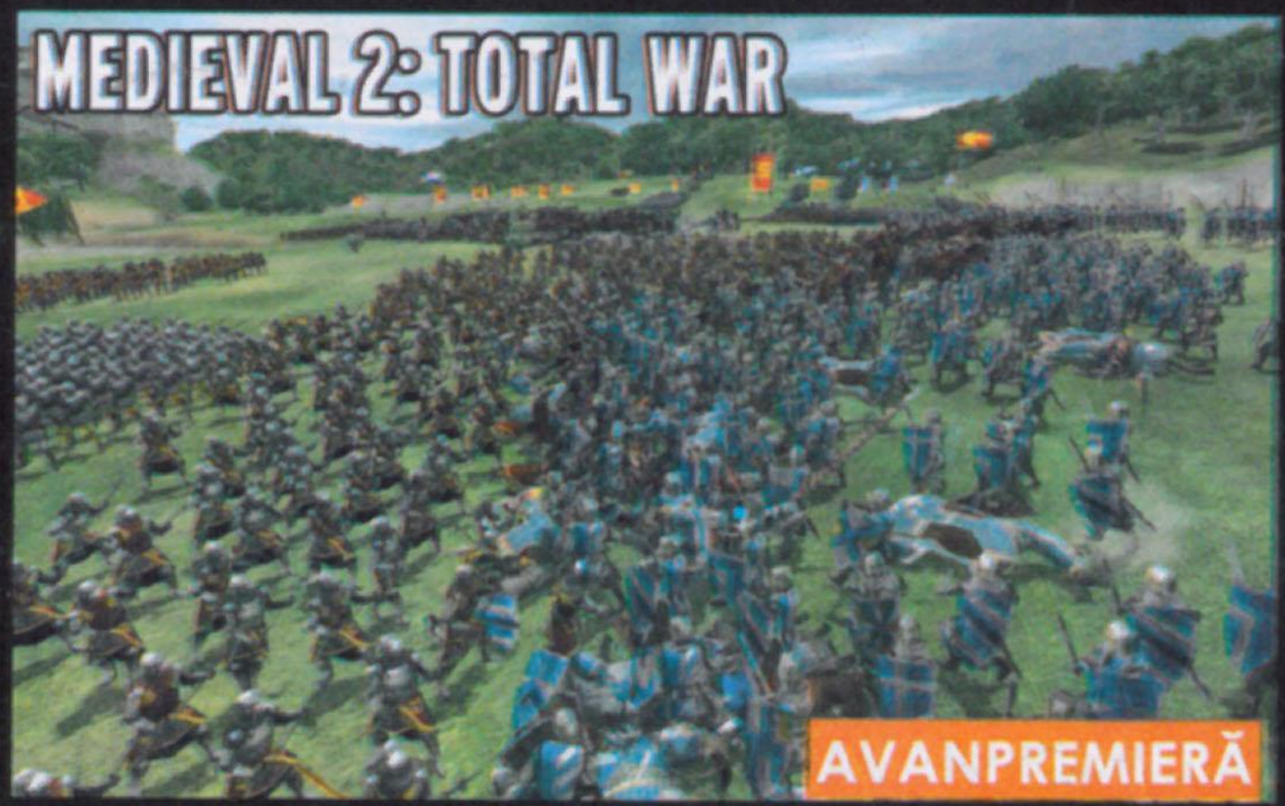
TOMB RAIDER: LEGEND
NOUA ŞI FRUMOASA LARA CROFT FACE RAVAGII PE PC!

BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII



TEST
S-a frânt zborul îngerilor cu aripi de metal?

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR



AVANPREMIERĂ
Război pe viaţă şi pe moarte

10 PAGINI SPECIAL RPG!
SISTEMUL: FUNDAMENTUL RPG
EVOLUŢIA/INVOLUŢIA SISTEMULUI DE PARTY

6 422223 000010

Ce-ai cu calu', Bethesda?

Scandal în lumea gaming-ului: Bethesda Softworks a publicat primul micro-add-on destinat lui **Elder Scrolls IV: Oblivion**. Nu, nu este un quest nou, nu este nici măcar o armă nouă. Este vorba despre o armură (frumuşică) pentru... cal, care este disponibilă în două culori: una „elf", cealaltă „oţel". Până aici, toate bune; ceea ce a deranjat însă la culme comunitatea a fost preţul acestei neverosimil de utile armuri, adică 1,99 USD pentru versiunea PC. Acum chiar că nu mai putem spune că nu suntem martorii schimbării lumii! Era microtranzacţiilor, a lui „totul are un preţ" se afla deja în calculele Microsoft de câteva luni. Anul trecut, în noiembrie, garderoba eroinei din **Kameo** (joc pentru Xbox 360) s-a îmbogăţit cu o ţinută suplimentară, de sezon, care a fost distribuită via Marketplace Live, pentru 200 puncte (cca. 2,5 USD). La vederea acestui precedent, te întrebi de ce **Oblivion** a ridicat un asemenea val de proteste, din moment ce nimeni nu te obligă să cumperi aşa ceva? Multă lume înfierează, pe bună dreptate, raportul conţinut/preţ ridicol oferit de download. În povestea jocului, plină de quest-uri până la refuz, de locaţii şi NPC-uri, această cochetărie ecvestră nu reprezintă nimic. Dar, absolut nimic! Ei, da, dar este un „nimic" pe care Bethesda cere 4% din preţul de magazin al lui **Oblivion**... Aşa mai înţelegi de ce o sumedenie de jucători se simt insultaţi de acest gest infam, sugerând că această glumă proastă care se numeşte „add-on" putea fi inclusă de la bun început în joc. Pe vremea lui **Morrowind**, plugins (care includeau până şi armuri suplimentare!) erau distribuite în mod gratuit prin intermediul site-ului web oficial al Bethesda. Ce vremuri, dom'le... şi nu mai departe de acum patru ani!

Totul nu se opreşte însă aici, căci anumite temeri sunt legitime: dacă dă Daedra şi acest fenomen se generalizează, ducând la o creştere semnificativă a preţului jocurilor? Nu mai vorbesc de teama că producătorii ar putea tăia din materia unui joc finit hălci şi hălcuţe pe care să le vândă apoi la preţ de sărbători. Totuşi, Bethesda şi-a impus nişte limite: această politică de „premium content" ar trebui să privească numai adevăratele „adaosuri" şi nu „diferite versiuni ale unor obiecte existente în joc". Ehm, arme, armuri... sună clopoţelul?

Cred că primul lucru care trebuie făcut este să spunem NU acestor perfide mini-tranzacţii, prin simplul fapt de a nu le achiziţiona. Oricum, în ceea ce priveşte Bethesda, tendinţa pare să fie declanşată. Site-ul oficial anunţă apariţia a două mini add-on-uri, în curând, pe PC. Mda, la preţul modic de 1,99 USD fiecare...

CIPRIAN COROIANU
Redactor-şef



EDITORIAL

Impressum

Director General
Gabriela Puchianu

Director Executiv
Alexandrina Peter
executiv@mediacontact.ro

Redactor-şef
Ciprian Coroianu (Hemorrowind)
cipri@pcgames.ro

Redactor Executiv
Mircea Marian (Armata Ultra)
mircea@pcgames.ro

Redactori:
Jácint Erdei (Lord of Beercraft)
jacint@pcgames.ro
Paul Sărăţeanu (Shameless One)
paul@pcgames.ro
Marius Hiticaş (Spionu' Caragea)
marius@pcgames.ro

Corectură
Liana Coroianu (Frăgutza)

Design
Cornel Sevastra (Villager)

DTP
Alexoaie Ioan (ics)

CD-ROM/ Webmaster
Király Tamás (Barteq)
webmaster@pcgames.ro

EDIŢIA S-A ÎNCHIS LA DATA DE 12 APRILIE 2006

PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTAMENT MARKETING-PUBLICITATE
Advertising sales-manager
Alina Filip - tel: 0720/400316
mk.alina@mediacontact.ro

Comenzi si abonamente:
Ramona Ghirdan
0259/441.523; abonamente@mediacontact.ro

Expediţii: Paul Mork

Distribuţie:
SC Media Contact Distribuţie SRL
tel.: 0359/401.086
Director distribuţie convenţională:
Onica Dorin tel.:0720/440.003
Director Distribuţie în reţeaua şcolară:
Cristian Retea - distributie@mediacontact.ro
Aurică Andreiu - tel: 0359/401.086

Contabilitate
Contabil şef: Laurenţiu Ardelean
financiar@mediacontact.ro

Juridic:
Ioana Cloară juridic@mediacontact.ro

Reclamaţii:
e-mail: reclamatii@mediacontact.ro

Producţie:
SC MEDIA CONTACT SRL – Oradea

Producţie CD-ROM:
SC Insert Media SRL - tel.: 0359/401.221

Editor SC MEDIA CONTACT srl
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.

Adresa redacţiei
SC MEDIA CONTACT SRL
Oradea, str. Col. Buzoianu, nr. 34, et.1
CP. 54 OP. 7, Oradea, cod 410094
tel.: 0259-441.523
fax: 0259-441.523
e-mail: redactie@pcgames.ro; pcgames@mediacontact.ro
www.pcgames.ro

ISSN: 1454-9964

Media Contact este un grup editorial cu sediul la Oradea şi editează următoarele publicaţii: PC Games 4 Fun, CD Forum, My Computer, Auto Contact, Andrei, Star Kids, Norocell, Computer to Print, Matador, Security Magazin, My Linux, My Hardware, Bianca, K2, CD Video, Gama.
Preşedinte: **Dorel Puchianu**

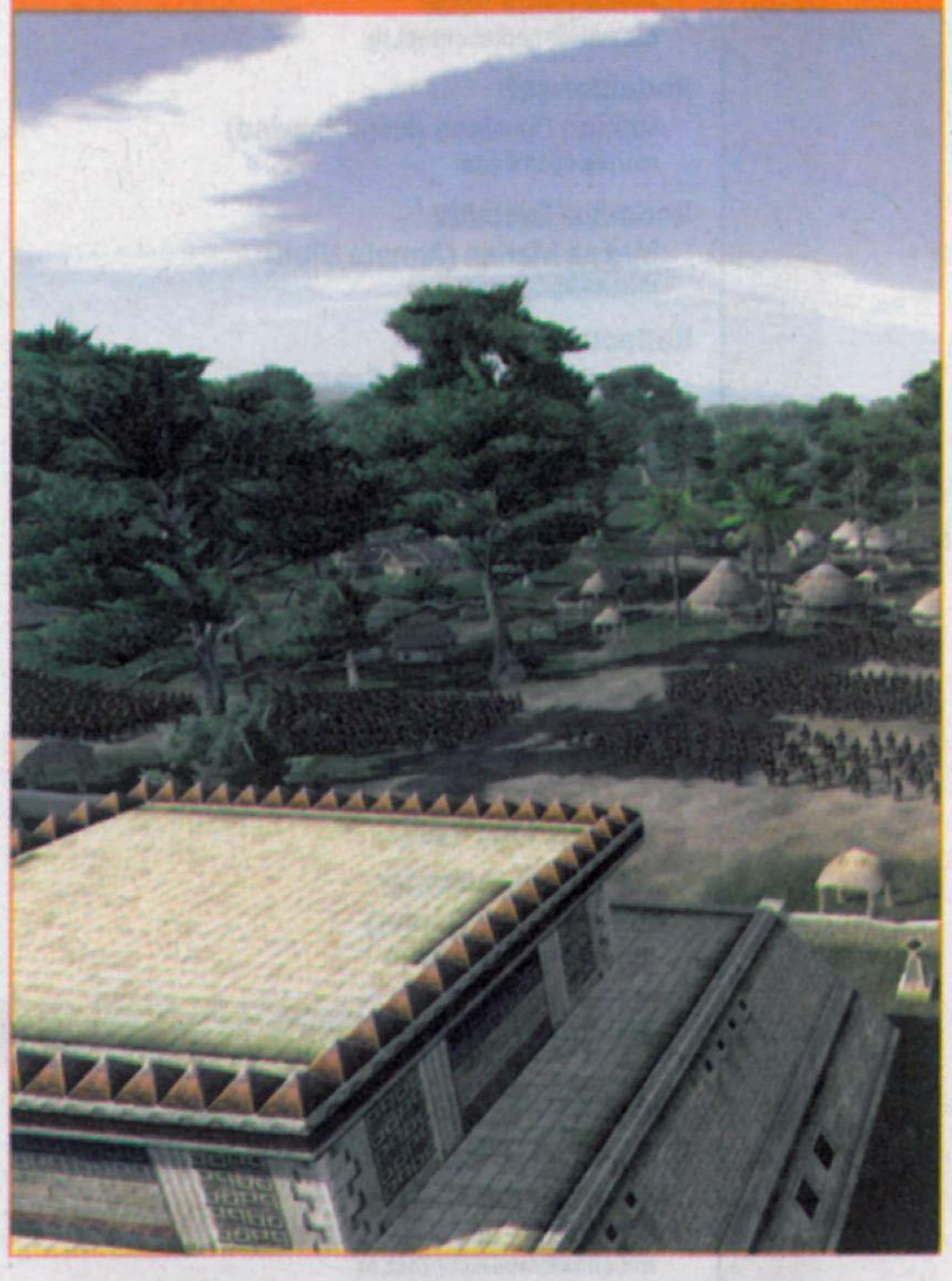
Inserenţi

RDS	2	TV Transilvania	19
MyComputer	9	CDForum	69
Audiofon	7, 99	VALVE CAFE	75
CERF 2006	11, 12, 13	Reviste.ro	89
Best Distribution	15		

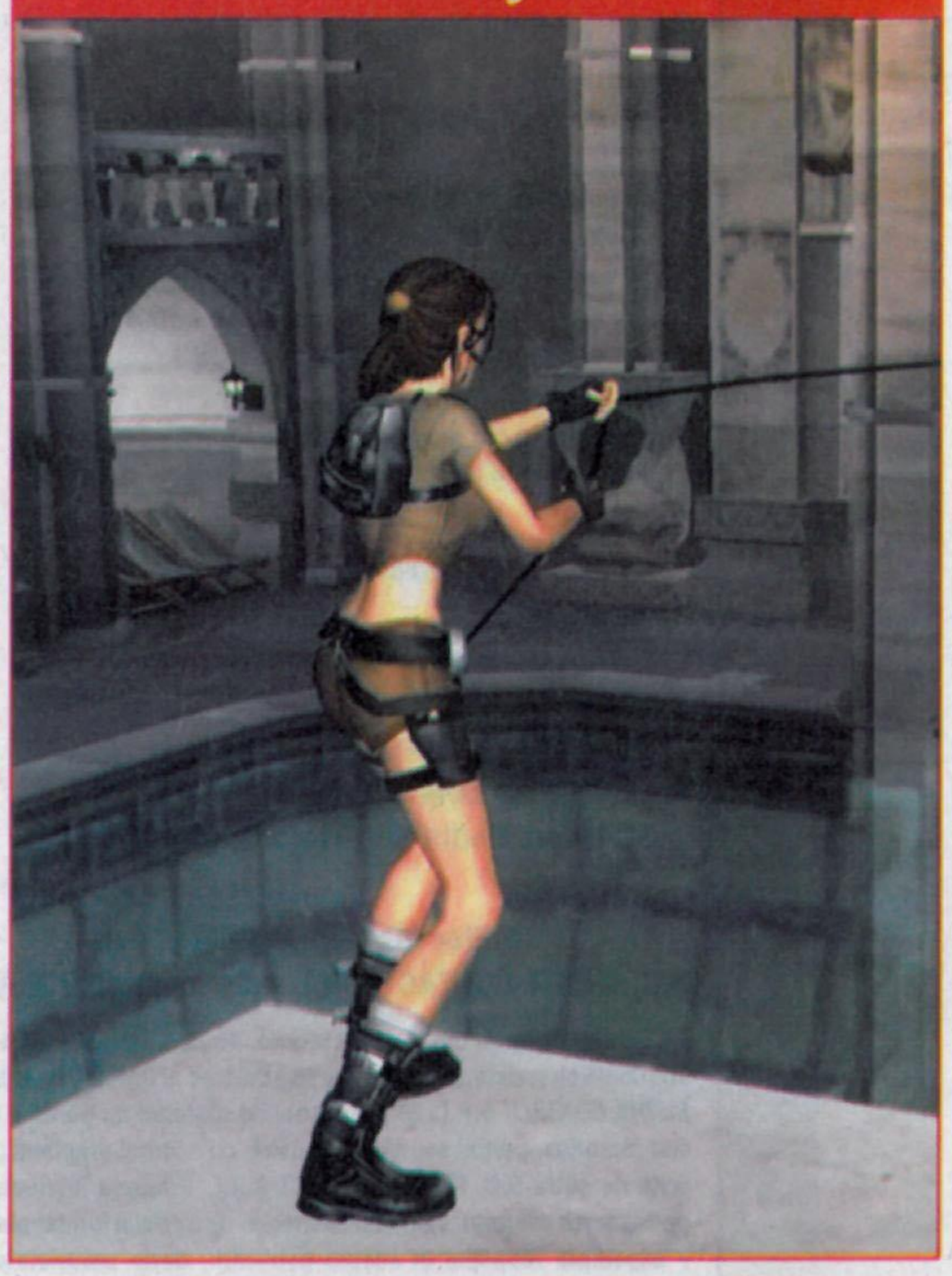
BRAT — Publicaţie auditată pe perioada iulie - decembrie 2004

67 aprilie/2006

Medieval 2: Total War



Tomb Raider: Legend



GeForce 7600 GT



Actualități

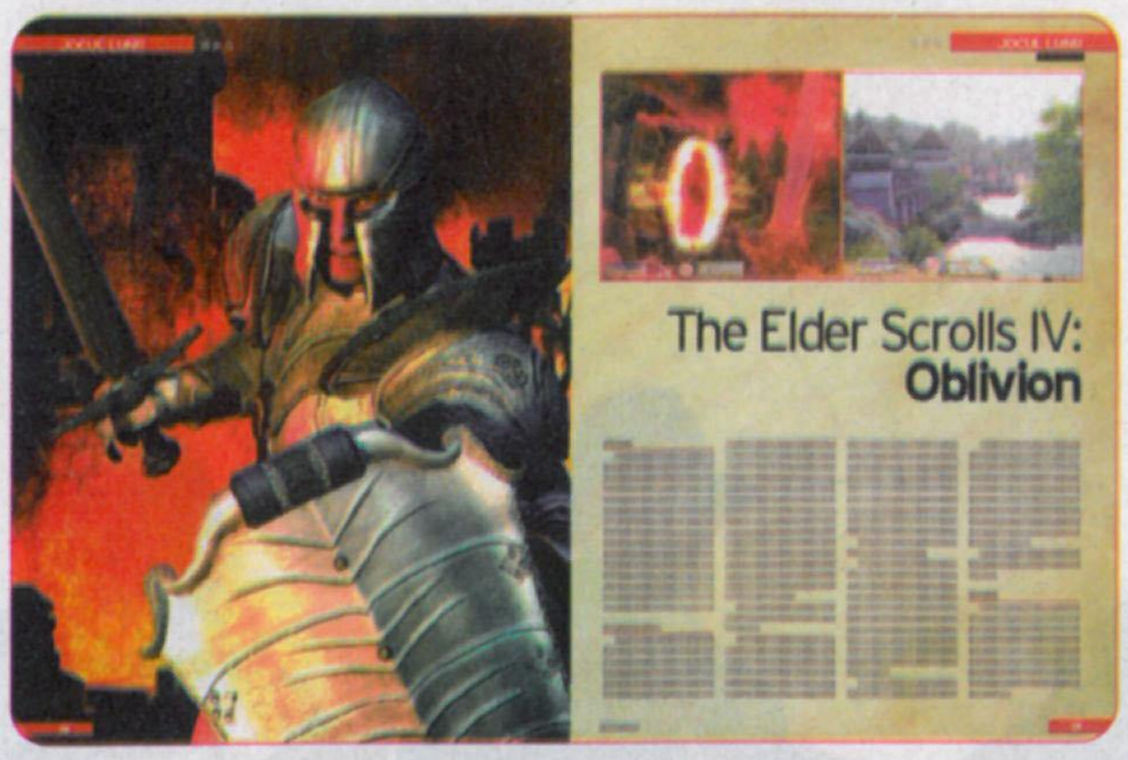
Jocuri FULL

Special



Avanpremieră

Jocul lunii



Teste

FPS

Strategy

Action/Adventure

RPG

Sport/Sim

Survival Guide

Hardware

Console

Insider

Ex Libris

Underground

Service

Concurs

CD 1

FULL VERSION

CD 2

DEMOS

DRIVERS

PATCHES

TOOLS

Re-Volt — CD-DVD



Full Version

Lost Legends — DVD



Free Full Version

Shadowbane — DVD



Free Full Version

CD 3

FREEWARE

SPECIALS

VIDEOS

DVD

FULL VERSION

FREE FULL VERSIONS

FREEWARE

DEMOS

DRIVERS

PATCHES

SPECIALS

TOOLS

VIDEOS











Re-Volt

Ce te faci atunci când o sumedenie de maşinuţe controlate prin telecomandă radio – modele pentru care, probabil, mulţi dintre noi şi-au terorizat părinţii cu lacrimi şi cu priviri de sub asfalt – prind viaţă şi încep să se alerge una pe alta prin tot soiul de trasee, care de care mai ciudate şi mai interesante? E Re-voltă, dom'le! Mai mult de 28 de jucărioare simpatice, clasate diferit în funcţie de viteză, acceleraţie şi greutate, ne stau la dispoziţie în acest demenţial arcade/ sim de la Acclaim, chiar dacă majoritatea sunt inaccesibile la începutul jocului. Trebuie să dai dovadă de un talent de taximetrist bucureştean pentru a face faţă provocărilor de pe pistă, niţel sânge rece, o doză de nebunie, plus vreo trei-patru beri la bord – nu de alta, dar pentru a conduce o maşină de plastic ai nevoie de talent cu caru'. Circuitele sunt extrem de diverse, de la o paradă printr-un magazin de jucării, un cartier mărginaş, bordul unei corăbii, până la un muzeu sau un orăşel din Vestul Sălbatic. Per total, jocul ne oferă 14 astfel de trasee singleplayer, incluzând aici un stunt track (o cursa *free-for-all*), unde poţi să îţi etalezi în linişte minunăţia de talente, prin tot soiul de sărituri, loops, precum şi alte manevre desprinse parcă din emisiunile de la Eurosport.

Gameplay-ul este destul de solid în ceea ce priveşte partea arcade. Şi când spun "destul de", înseamnă "foarte" (îmi şopteşte nenea Cipri din spate, cu pumnul ameninţător ridicat în direcţia cheliei mele). Jocul oferă patru niveluri diferite de realism şi viteză, niveluri ce guvernează despotic peste cât de repede putem "alerga" pe pistă, sau peste cât de neprietenos este mediul înconjurător cu noi. Şi credeţi-mă, se simte. Pe dificultăţi ridicate, **Re-Volt** devine extrem de complicat, deoarece este foarte uşor să faci o întoarcere de 180 de grade atunci când nu eşti atent sau, mai rău, să te răstorni cu poponeaţa în sus, pierzând astfel secunde preţioase. Totuşi, dacă reuşeşti să te obişnuieşti cu controlul, poţi rămâne un tinerel competitiv pe tot parcursul aventurii. În plus, dacă tot ai probleme de reflexe (excluzând aici Parkinsonul şi alte efecte

negative provocate de activităţile cu caracter hedonist), o grămadă de power-ups împrăştiate pe parcursul traseelor îţi pot face viaţa mai uşoară. Ca să nu mai zic de combat-race-ul opţional, care îţi permite, cu debordantă bunăvoinţă, să ridici tot felul de energy boosts sau arme devastatoare pentru a provoca o... mică pană adversarului.

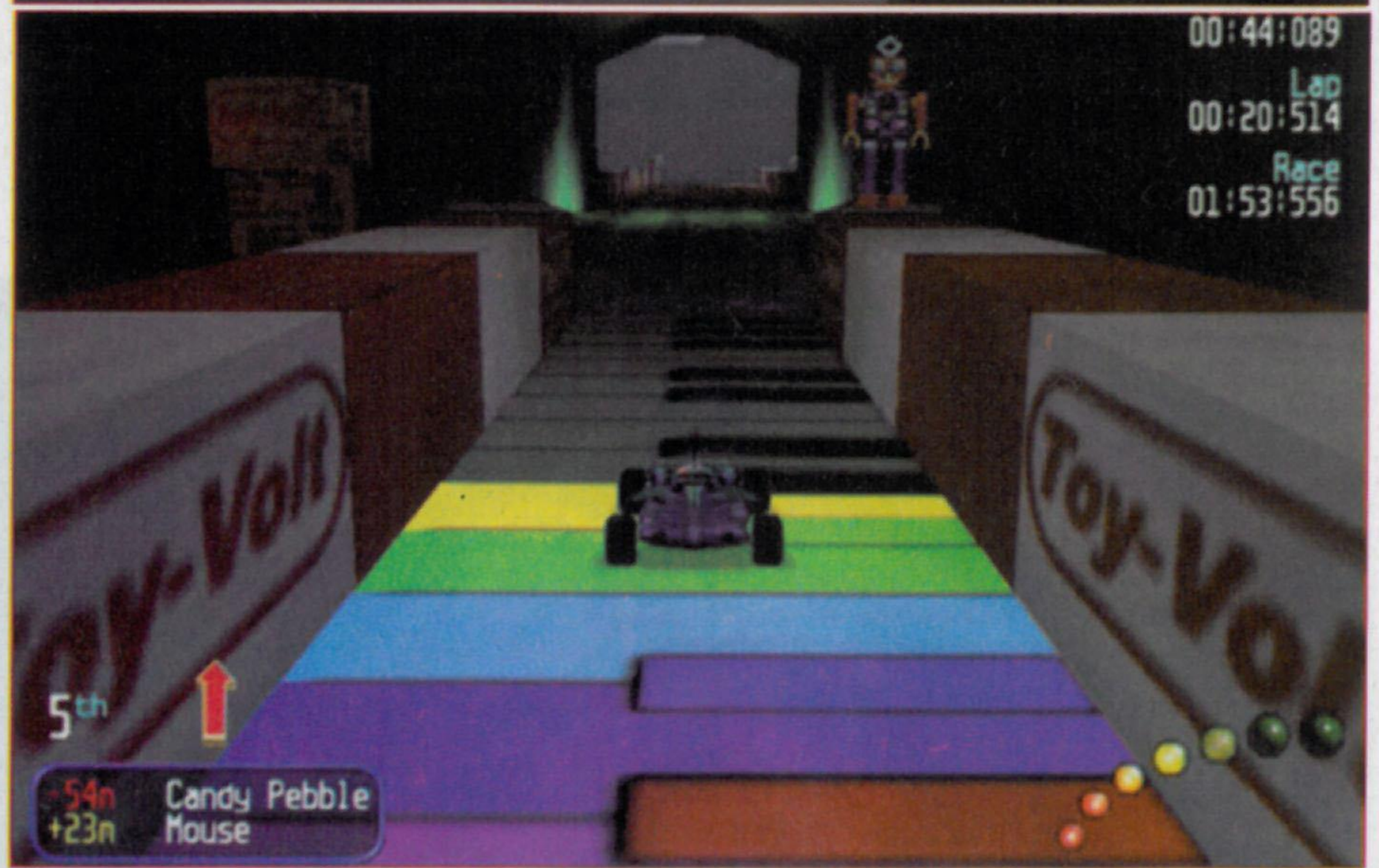
Evident, AI-ul poate şi el, binemersi, să facă acelaşi lucru, drept pentru care cursa respectivă se transformă foarte repede într-un mini-deathmatch la viteză ameţitoare.

Re-Volt este foarte bine dotat la capitolul opulenţă cu un editor de trasee, care vă permite să creaţi orice vă trece prin bibilica înfierbântată. De la drumul spre redacţia PC Games la liniile ferme ale Laetitiei Casta, totul este posibil! Vreţi mai mult? Viteză, viteză, viteză. Un arcade solid care m-a impresionat cum nu se poate mai bine, mai ales pe mine, un amator de cât mai puţine jocuri de curse. Sau cu maşini. Însă dacă este vorba de factorul FUN, de o grămadă de distracţie, de o experienţă de gaming ce mă face să pierd contactul cu realitatea, toate acestea pot fi integrate foarte bine şi într-un titlu ce ne pune maşinuţe pe tavă. Aici, fratele Ciprian a început din nou să îmi povestească despre **Burnout 3**, deci trebuie să fug. Mă scuzaţi, dar chiar trebuie.

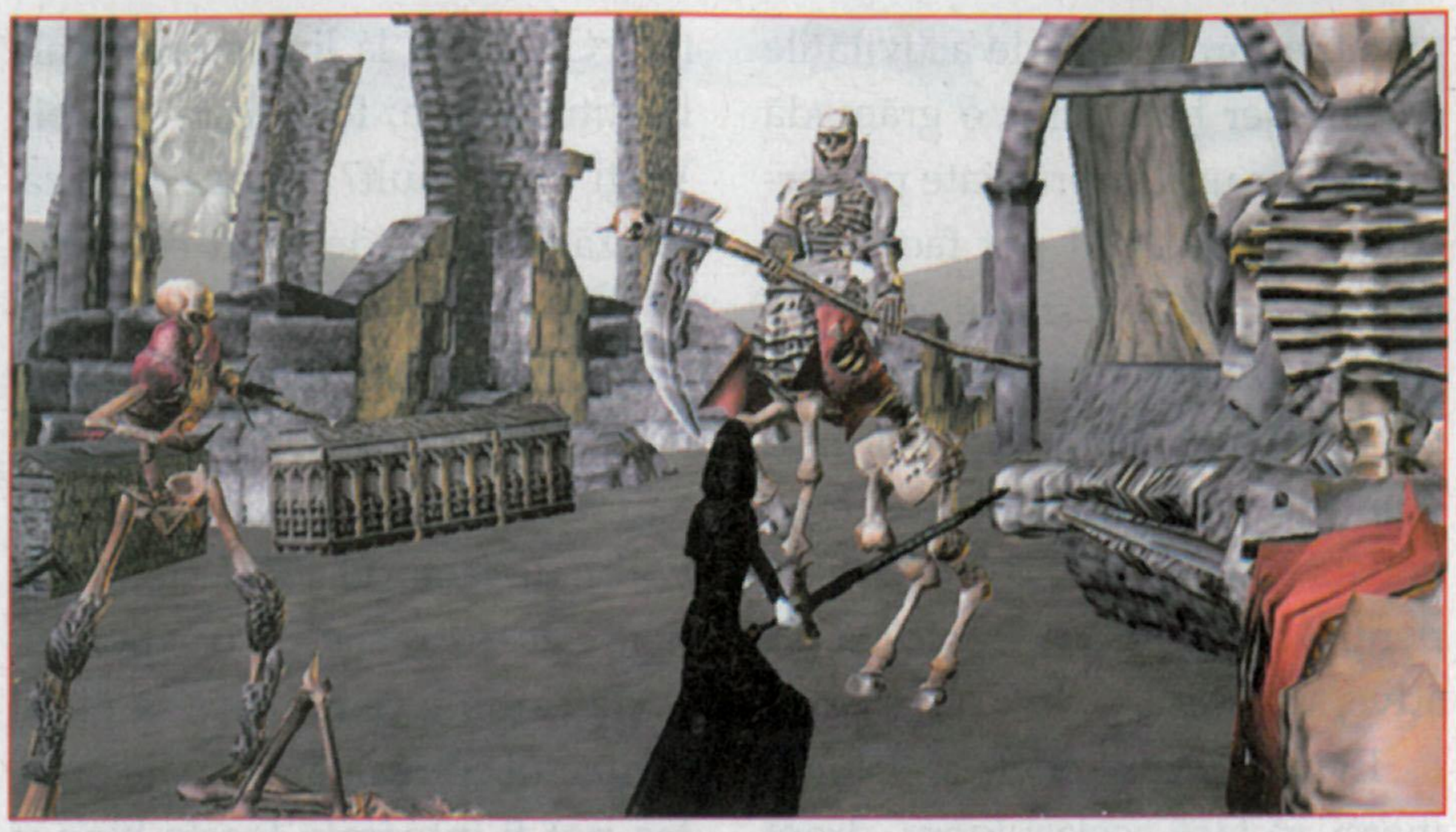
SHAMELESS ONE
paul@pcgames.ro

Producător: Acclaim
Publisher: Acclaim
Data de apariţie: 31 Iulie 1999
Necesar: 200 MHz, 32 MB RAM
Recomandat: 500 MHz, 64 MB RAM

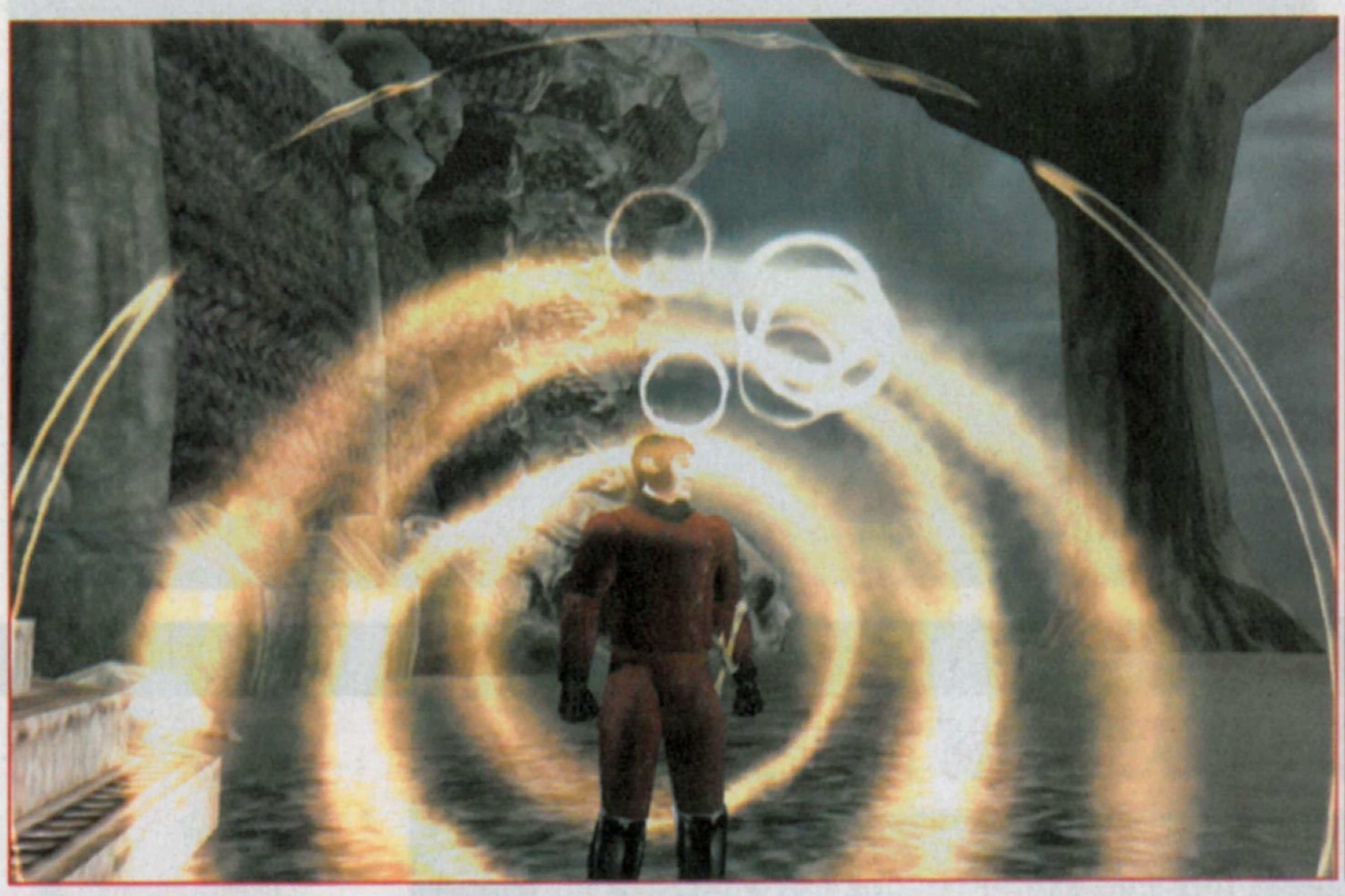




Shadowbane



Ubi Soft îi ajută pe cei care tânjesc după MMORPG-uri serioase, de calibrul lui **World of Warcraft**, dar nu au bani să plătească taxa lunară: oferă MMORPG-ul lui de succes, **Shadowbane** gratuit! Da, aţi citit bine, GRATUIT! Tot ce trebuie să faceţi este să instalaţi clientul jocului inclus pe DVD-ul revistei să vă înregistraţi pe site-ul distribuitorului (https://secure.ubi.com/billing/default.aspx). Shadowbane este o sabie cu puteri magice dincolo de orice imaginaţie, care a nimicit imperiul elfilor şi a tăiat lumea în bucăţi. De această sabie legendară atârnă soarta întregii lumi Aerynth. Dintre toate MMORPG-urile existente, **Shadowbane** s-a distins prin profunzimea şi originalitatea poveştii. Adesea amintit ca maestrul bard al genului, producătorul Meridian a insuflat 5.000 de ani de istorie în acest joc complex şi incitant. Lumea sfărâmată a lui Aerynth este mediul perfect pentru ridicarea noilor eroi şi afirmarea lor. Ei au şansa să rescrie istoria jocului şi să-şi înscrie numele lângă eroii trecutului, care au purtat războaiele sfinte şi au comis cele mai măreţe fapte. Jocul necesită conexiune la Internet şi un procesor de minim 1, 2 GHz, 256 MB RAM şi o placă video de 64 MB.

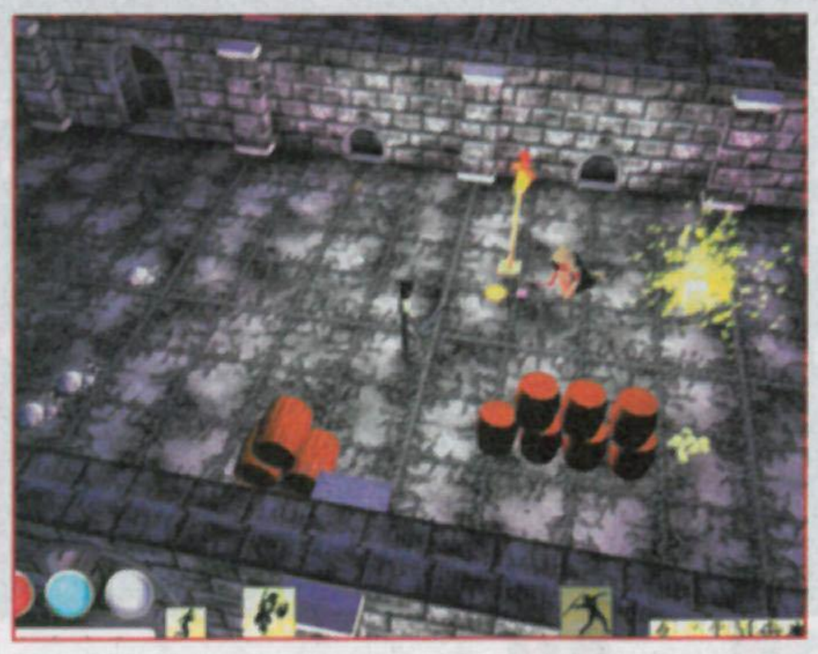




Lost **Legends**

Celor care nu dispun de o conexiune la Internet, dar le plac RPG-urile, le propunem un proiect ambiţios, de asemenea gratuit. **Lost Legends** propune o călătorie într-o lume a întunericului şi a haosului, o lume dominată de monştri şi de mistere. Ca tânăr aventurier depinde numai de tine cum îţi făureşti norocul şi renumele. Fiecare acţiune a ta te duce cu un pas mai aproape de nemurire. Jocul produs de Ghostwood Games este un action-RPG, în care nu sunt neglijate nici quest-urile. **Lost Legends**, oferă mai multe clase de personaje, o lume imensă populată până la refuz cu monştri, nenumărate hărţi diferite incluzând donjoane, păduri şi deşerturi, nenumărate arme şi obiecte magice, alternanţa zi-noapte, completate de un calendar, efecte atmosferice şi efecte speciale. Jocul este în continuă în evoluţie, producătorii lucrând la implementarea de idei proaspete şi elemente noi de gameplay. Chiar dacă grafica nu este de ultimă oră, necesităţile de sistem minime (procesor de 800 MHz, 128 MB memorie, placă grafică de 4MB) îi recompensează pe cei care nu deţin centrale atomice moderne. Informaţii suplimentare şi ajutor pentru cei împotmoliţi puteţi găsi pe pagina oficială a jocului http://www.ghostwood-games.com.






MyComputer
MARTIE-APRILIE
8,5 RON
ISSN: 1583-9133
Pe CD: Reportaj video CeBIT 2006 30 min.
CeBIT 06
3DS Max8
Service Pack 2
XGL
Linux în 3D
Window Blinds
Redecorează-ţi dekstop-ul
Ice Age2
O nouă animaţie
ALBATRON
Garanţie „pe viaţă" pentru plăcile de bază Albatron
SAPPHIRE
Un nou sistem de răcire pentru plăcile grafice Sapphire
COOLER MASTER
RC-632 partea frontală se culisează în două părţi lateral carcasei!
NR.3/2006/IV MARTIE-APRILIE

OPINIE
ERDEI JACINT



Nevoia de eroi noi şi proaspeţi

În mijlocul lehamitei de primăvară, când nu aveam chef de nimeni şi nu mă simţeam prea bine în pielea mea, am aruncat o privire căutătoare şi plină de speranţă pe raftul ludotecii mele, pe care stau noile apariţii. Noul şi, totodată, legendarul **Tomb Raider** l-am executat deja, **Cthulhu** este cam prea întunecat, **World of Warcraft** mi-e arhicunoscut, iar **Oblivion** puţin cam sec pentru ce caut... în urma răsfoirii discurilor am rămas cu o ciudată senzaţie de gol. Deşi se aliniau jocuri destul de bune, care au un gameplay cât de cât captivant, simţeam că nu găsesc ceea ce caut. Nu aveam pe raft nici un joc care să alinieze la rampa de lansare vreun erou nou, unul adevărat: carismatic şi plin de putere. Parcă după perioada în care industria jocurilor şi-a îndreptat atenţia spre anti-eroi, aflată în căutare de terenuri virgine, n-a mai urmat o revenire la eroii clasici precum **Duke Nukem**. Cei care joacă pe PlayStation 2 au primit recent un Kratos, care emană putere pură şi pe lângă care bătrânul Hercule se poate ascunde. Dar noi, cei care clăpăcim tastele şi mouse-ul în încercarea măreaţă de a salva lumea (sau dimpotrivă, de a o distruge) ce am mai primit după **Max Payne**? Nici el n-a fost chiar aşa cum ni-l doream, dar s-a descurcat. Unde sunt Cate Archer, The Nameless One, Morte, Minsc, Jaheira şi ceilalţi? Se pare că eroii adevăraţi care ne fascinau şi ale căror mişcări le urmăream cu ochi arzători, sunt pe cale de dispariţie împreună cu adversarii lor de moarte. Nu mai vezi pe monitoare dragoni legendari, vrăjitori malefici sau genii criminale. Acum vezi terorişti şi eroi slăbuţi decupaţi din diferite interpretări cinematografice. Această schimbare a răului, înlocuirea legendarului cu casnicul, obişnuitul, apropierea de realitate a jocurilor a dus parcă la distrugerea corolei de minuni a lumii acestora. Eu cred că suntem într-o perioadă în care avem nevoie acută de eroi şi de puterea de a visa din nou.

INTERVIU:

Günther Cohnen - Vivendi Universal



PCG: *Ce credeţi despre Europa de Est ca piaţă de desfacere a jocurilor publicate de Vivendi Universal? Care sunt planurile de viitor pentru această regiune?*

Günther Cohnen: Europa de Est este unul dintre teritoriile care beneficiază de atenţia noastră deosebită. Suntem confidenţi în faptul că piaţa este pregătită şi condiţiile sunt favorabile. Chiar am dezvoltat un plan de marketing pe cinci ani de zile care prevede ridicarea acestei regiuni la nivelul restului Europei. Pe lângă campanii publicitare şi versiuni localizate, planificăm numeroase alte acţiuni despre care suntem convinşi că vor avea priză la public.

PCG: *Care sunt aşteptările legate de cele trei jocuri ce vor apărea anul acesta: **Scarface**, **Caesar IV** şi **Joint Task Force**? Ce joc credeţi că va avea cel mai mare succes?*

Günther Cohnen: Toate sunt titluri în care am investit mulţi bani şi multe speranţe. Cel mai mare succes ne aşteptăm să fie **Scarface**, dată fiind încărcătura hip-hop pe care am îmbibat-o în joc. Personajul principal va arăta exact ca Al Pacino în peliculă, deşi, din păcate, n-am reuşit să ajungem la o înţelegere cu el privind partea de voice acting. Am găsit însă o voce excelentă cu care s-o substituim – nici nu se va simţi diferenţa. Alături de muzica hip-hop şi de celelalte părţi ale jocului, ne aşteptăm ca jocul să fie un succes la fel de răsunător ca **Ice Age 2** sau **Eregon**. Nu ştiu exact dacă cel din urmă va apărea şi în Europa de Est. **Caesar IV**, deşi va aduce multe îmbunătăţiri, va rămâne fidel seriei. Dorim să ne adresăm în principal fanilor episoadelor precedente. Una dintre îmbunătăţirile principale va fi lumea de joc mărită, noul episod fiind planificat să aibă o durată de joc considerabil mărită. **Joint Task Force** este favoritul meu, m-a prins în totalitate. Dezvoltat de echipa din Ungaria, am avut ocazia să-l încerc şi pot spune că arată foarte bine şi este foarte distractiv. Abia aştept să apară.

PCG: *Ce surprize plăcute ne pregăteşte Vivendi pentru viitor? Ce ne-aţi putea spune despre viitoarele titluri planificate?*

Günther Cohnen: E o întrebare bună, dar din păcate nu vă pot răspunde. Planurile despre ce urmează anul viitor vor fi dezvăluite abia la toamnă. Până atunci nu vă pot spune decât că vom avea surprize plăcute pentru gamerii din această zonă.

PCG: *Vă mulţumim pentru timpul acordat!*

Planuri Microsoft pentru Japonia



Microsoft şi-a făcut frumuşel bagajele, a luat sub braţ un X360 şi a făcut o călătorie în Ţara Soarelui Răsare, pentru a-i informa pe toţi că li se pregăteşte ceva. Exprimându-şi dorinţa de a îmbunătăţi calitatea Action-RPG-urilor orientate pentru piaţa japoneză, Microsoft a făcut mici demonstraţii cu titluri deja existente, cum ar fi **Bomberman: Act Zero** sau **Final Fantasy XI**. După ce s-a lăudat câteva minute cu bundle-ul X360 al lui **FIFA 2006**, a anunţat că ni se pregăteşte şi un campionat Xbox, care va avea loc periodic. Declaraţiile care au urmat au scos la iveală că Xbox Live Arcade va vedea în curând jocuri de la producători ca Bandai Namco, Hudson sau Konami, Microsoft anunţând că, în mod oficial, **Pac-Man** şi **Galaga** se pregătesc să intre în circuitul Xbox Live Arcade. Titlurile ce stau pe vine abundă: de la Namco avem **Zegapain**, un anime game care va avea parte de conţinut descărcabil, în timp ce seria **Culdcept** îşi va găsi loc pe Xbox Live, în următorul sequel, **Culdcept Saga**.

Ubisoft plănuieşte Naruto 360

În mod absolut surprinzător, seria de animaţie japoneză Naruto are un succes ridicol de mare în rândul tinerilor. Ubisoft, văzând imediat posibilitatea de face ceva bănuţi de pe urma acestui lucru, a semnat o înţelegere cu VIZ Media, pentru a crea **Naruto** – jocul pentru consolele next gen, mai exact pentru X360 şi a-l scoate pe piaţă cândva, anul viitor. Evident, nu s-a publicat absolut nici un detaliu în plus despre joc, însă mulţi şi-au dat cu presupusul că va fi un action sălbatic, ţinând cont de stilul serialului. Să nu uităm că fighting games-urile anime au dovedit că pot cuceri o grămadă de fani.



D&D Online content add-on

Primul MMO din istorie ce foloseşte sistemul **Dungeons and Dragons**, tocmai s-a ales cu niscaiva îmbunătăţiri. Modulul cu pricina, intitulat **Dragon's Vault**, este disponibil gratuit şi, tot ce trebuie să facă jucătorii pentru a-l obţine este să se logheze pe conturile lor de Stormreach, update-ul făcându-se automat. **Dragon Vault** se concentrează în jurul unui quest cu acelaşi nume şi cară jucătorii prin tot soiul de noi dungeon-uri, o arenă de gladiatori, până la Vault of Night, unde se află dragonul cel mare şi fioros. Download-ul mai repară, de asemenea, o serie de bug-uri, câteva probleme legate de performanţă şi aduce o turmă de tweaks în ceea ce priveşte interfaţa şi problemele legate de shortcut-urile de tastatură. Evident, add-on-ul necesită versiunea full de **Dungeons and Dragons Online**.



Tinerii se joacă mai puţin

Un studiu recent realizat de Piper Jaffray concluzionează că „tineretul din ziua de azi" a început să o lase mai moale cu gaming-ul, după un sondaj făcut pe 600 de adolescenţi (elevi de liceu). În primul rând, rezultatele: 82% dintre ei sunt posesorii unei console, în timp ce 53% sunt fericiţii posesori ai mai multor tipuri de console. 67% ţin cu PS2-ul, 39% se laudă cu un Xbox de la Microsoft, în timp ce Game Cube-ul nu face cu ochiul decât din grădina a 27% dintre tinerii intervievaţi. Din tot acest noian de jucători, 70% au declarat cu mâna pe inimă că intenţionează să mai reducă din timpul petrecut în faţa televizorului, faţă de 75% anul trecut. Asta nu ar trebui să şocheze pe nimeni, deoarece un alt studiu anterior deconspira faptul că adulţii petrec cu 10 ore mai mult pe zi butonând joacele.



Sin: Episode 1 datat

Extrem de aşteptatul FPS al celor de la Ritual, Sin: Episodes, s-a trezit peste noapte cu o dată de apariţie pentru al său capitol 1, care va putea fi achiziţionat prin intermediul serviciului Steam. Pe data de 9 mai, ahtiaţii de adrenalină din lumea întreagă îşi vor putea înfige dinţii în această prospătură, pre-ordering-ul fiind deja valabil pentru cei care nu mai suportă aşteptarea. În acelaşi timp, EA a anunţat că se ocupă personal de distribuirea versiunii retail începând cu 12 mai, la un preţ estimativ de 19,95 USD pentru versiunea boxed US. Cei ce vor descărca jocul prin Steam, primesc o reducere de 10 procente.

Anunţat Rome: Total War - Alexander

Băieţii de la Creative Assembly lucrează pe brânci la un expansion pentru **Rome: Total War** intitulat **Alexander**, jocul urmând a fi distribuit digital, atunci când va fi gata. **Alexander** se va desfăşura pe o perioadă fixată între moartea lui Filip al II-lea (336 îH – mă ştiu la istorie), până la moartea celebrului cuceritor. Add-on-ul va cuprinde şase mari bătălii istorice, care ilustrează cele mai teribile confruntări ale sale, precum şi patru noi facţiuni: Armata lui Alexandru Macedon, Perşii, Indienii şi Barbarii, cu cca. 50 de noi unităţi introduse, şi cu Brian Blessed jucând rolul povestitorului. Vă vom ţine la curent.

Tomb Raider: Probleme cu sânii

Băieţii de la Eidos sunt foarte îngrijoraţi despre zvonul cum că ar exista nişte texturi nude ale focoşilor sâni ai Larei, texturi prezente se pare în versiunea europeană a jocului. Evident, întregul tărăboi este o consecinţă demnă de urmărit a scandalului **Hot Coffee**, mai ales că acum politicienii de pretutindeni nasc tot soiul de legi, de parcă sânii femeilor din jocurile pe calculator sunt ochiul dracului. Eidos a declarat că, cu siguranţă, nu vom vedea nici un sfârc pe ecran în versiunea americană, care va apărea, conform planului, pe 11 aprilie. OK, nu înţeleg problema. Este cumva greşit să fii corect din punct de vedere anatomic?

Guild Wars în China

The9, aceeaşi firmă care este responsabilă cu serviciile online pentru **World of Warcraft**, a reuşit să obţină un contract de 3 ani de zile cu NCSoft, pentru a face din China cea de-a opta ţară în care sălăşluieşte **Guild Wars**. Parcă nu ar avea deja destule MMO-uri din care scot bani, acum mai trebuie să apară chinese farmers şi în **Guild Wars**. Frumos!

Rayman 4, pe vine



Mai ţineţi minte acel personaj simpatic, ale cărui mâini şi picioare se bălăngăneau aiurea (şi în mod misterios) pe lângă corp? Personajul, creat cu mai bine de zece ani în urmă de Michel Ancel şi Frederic Houde, se pregăteşte să revină în trombă undeva, pe parcursul sărbătorilor de iarnă ale lui 2006 pentru consolele actuale şi cele next gen, într-un **Rayman 4** produs de studiourile Ubisoft din Montpellier. La cârma proiectului stă acelaşi Ancel, iar din promisiunile eternului CEO Yves Guillemont, jocul ne va impresiona pe toţi, indiferent de categoria de jucători din care facem parte. În altă ordine de idei, Ancel a fost implicat serios în producţia mai multor titluri, cum ar fi recentul **Peter Jackson's King Kong** sau **Beyond Good and Evil**, din 2003. Despre ultimul titlu, se vehiculează chiar un sequel, cu toate că vânzările sale de atunci au fost sub media aşteptărilor (paradoxal, jocul fiind excelent).

FPS de la Square Enix

În aceeaşi conferinţă Microsoft, de care vă povesteam anterior, a ieşit la suprafaţă faptul că Square Enix lucrează de zor la un nou proiect pentru X360, intitulat **Project Sylph**. Iniţial ne-am frecat mâinile cu bucurie, aşteptând de la ei un nou RPG, aşa cum ne-au obişnuit de-a lungul timpului, se pare însă că avem de-a face cu un... FPS. De la Square Enix. Prea multe detalii nu au fost date publicităţii, dar un lucru e cert: compania a arătat cu degetul în direcţia E3, unde, se pare, vom obţine mai multe detalii despre cum şi cu ce se mănâncă acest FPS. Niţel de legătură între acest joc şi seria **Final Fantasy** ar trebui să existe, deoarece un Sylph summon constă într-un număr de pixies care fură un anumit număr de HP de la inamici, vindecându-ţi party-ul. În **FF4**, vindeca doar caster-ul; în **FF5**, întregul party; În **FF Tactics**, nu mai fura viaţă de la inamic, însă vindeca party-ul. Hmmm. Primul lucru ce îmi vine în minte este o asemănare cam mare (de stil) între **Project Sylph** şi **Starcraft Ghost**. Adicătelea FPS după o franciză de succes.

Doom RPG ia potul cel mare



CTIA Wireless Expo 2006 este un locuşor călduţ în inima Las Vegas-ului, unde s-au adunat, în acest an, tot soiul de producători pentru platformele mobile, pentru a asista la decernarea premiilor intitulate Third Annual Mobile Entertainment Awards. Aceste premii nu fac altceva decât să onoreze munca diverşilor producători în domeniu, pentru calitate, design, inovaţii şi progres tehnologic. Câştigătorul a fost, după cum am sugerat în titlu, **Doom RPG**, un joculeţ turn-based bazat pe popularul FPS al celor de la id Software. Producătorii jocului sunt texanii de la Fountainhead Entertainment, iar distribuitorii sunt cei de la Jamdat, firmă ce, ulterior, a fost achiziţionată de (ghici!) EA. **Doom RPG** a mai câştigat, de asemenea, premiul de cel mai bun adventure/role-playing game. Printre ceilalţi câştigători, îi întâlnim pe cei de la Sony, cu al lor **Ratchet & Clank: Going Mobile** (versiunea mobilă a seriei de succes de pe PS2), **WordKing Poker** şi **Tower Bloxx** de la Digital Chocolate (firmă înfiinţată de fondatorul EA, Trip Hawkins), precum şi alte produse de la Gameloft şi Glu Mobile. Iată lista completă a premiilor:

Mobile Game of the Year:
Doom RPG (Jamdat/Fountainhead)

Best Action Game:
Ratchet & Clank: Going Mobile (Sony Pictures Digital)

Best Adventure/Role-Playing Game:
Doom RPG (Jamdat/Fountainhead)

Best Board/Card Game:
WordKing Poker (Digital Chocolate)

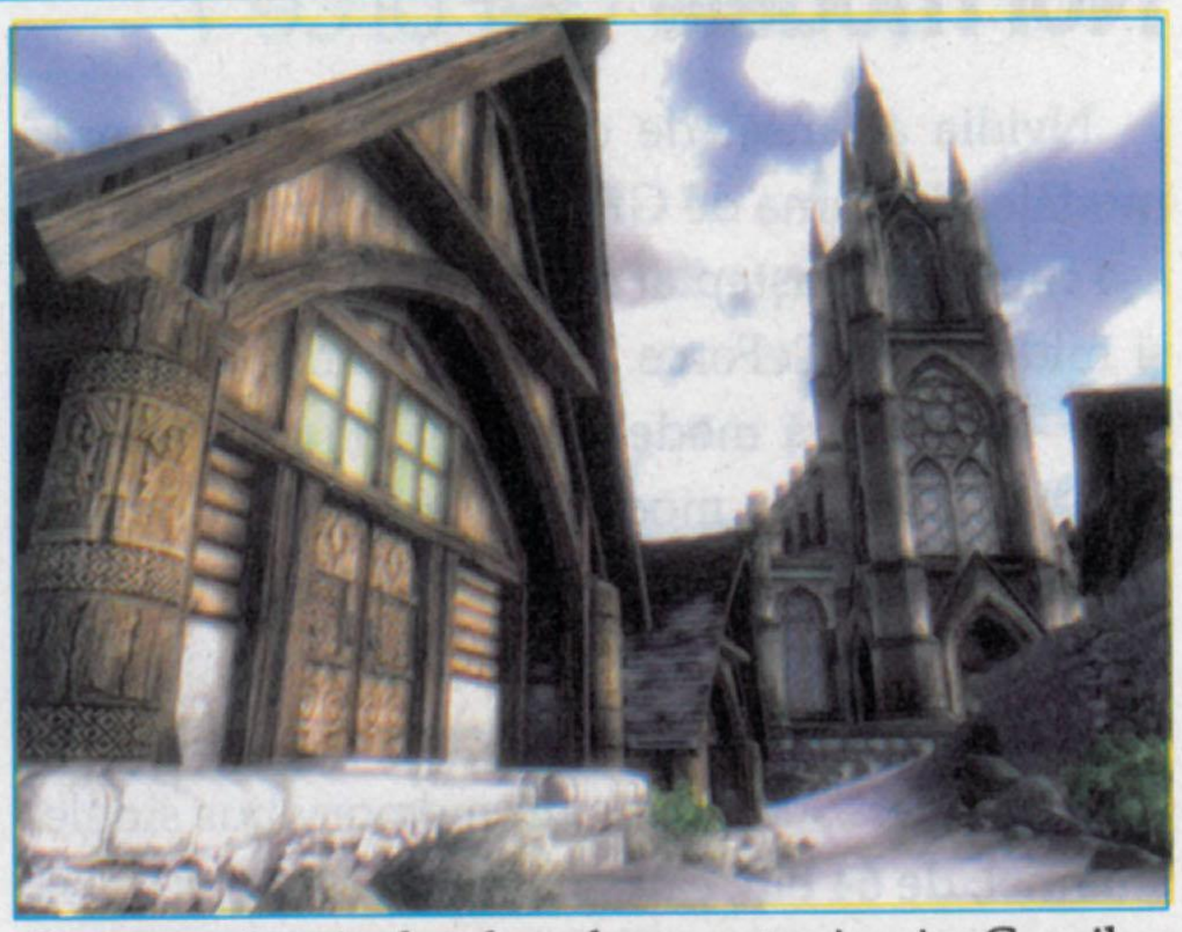
Best Puzzle Game:
Tower Bloxx (Digital Chocolate)

Best Sports Game:
Massive Snowboarding (GameLoft)

Best Strategy Game:
Ancient Empires II (Glu Mobile)

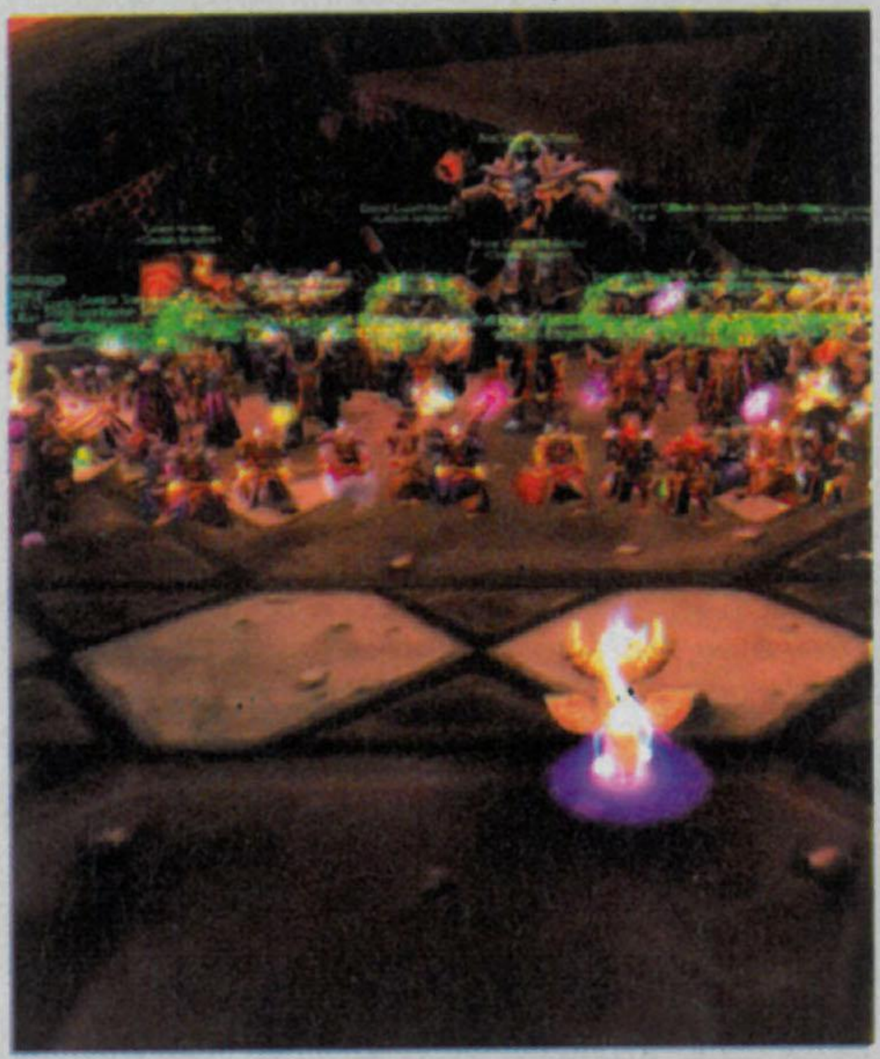
Special Achievement Awards:
Amp'd Mobile
MobiTV
Sprint Nextel
Verizon Wireless

Bethesda E3 Lineup



Din tot felul de surse, câteva dintre produsele cu care genitorii lui **Oblivion** se vor lăuda la E3 au ajuns în ochii presei de specialitate. Trebuie să spun că sunt plăcut surprins de ce vom vedea acolo, Bethesda venind cu nişte titluri pe care mulţi dintre noi le aşteaptă (lăsând, în acelaşi timp, la o parte THE ONE GAME pe care o foarte mare comunitate îl aşteaptă). Evident, această listă nu este (probabil) completă, însă, din ce ştim până acum, ne putem aştepta la **Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow** (PC şi Xbox), **Star Trek: Tactical Assault** (DS şi PSP) şi **Star Trek: Legacy** (X360 şi PC). Ei bine, fanii papagalilor de pe umăr şi ai cârligului din mâna lipsă se vor bucura, cred eu, să îl însoţească pe Jack Sparrow în ciudatele sale aventuri prin Caraibe, în timp ce fanii Star Trek de pe toate consolele vor avea cu ce să-şi umple timpul liber. Dar, dacă iar vom avea parte de lansări cu countdown şi cu trailere zilnice, s-ar putea să ne plictisim de-a binelea.

Gamerii vor mai multă vreme proastă



MTV a publicat recent un articol despre implementarea faimoaselor weather effects în **World of Warcraft**, dovedindu-se a avea o grămadă de detalii din spatele cortinei despre deciziile de design ce afectează furtunile, zăpada şi furtunile de nisip ce au început, recent, să lovească tot soiul de zone ale Azeroth-ului. Cea mai problematică parte a acestui articol este o mică declaraţie a Lead Designerului Kaplan, care a mărturisit că foarte mulţi jucători au făcut scandal, cerând ca efectele de vreme să nu fie doar o formă cosmetică de a ne delecta ochişorii, ci să aibă un impact realist asupra jucătorilor (de exemplu, ruginirea armurii sau îngreunarea deplasării prin ţinuturi mlăştinoase). OK. Cine Dumnezeu sunt oamenii aceştia? Aceeaşi care, cu ochelarii aburiţi, mă pârau la învăţătoare când copiam de la ei tema? Eu zic că ar trebui să ştim şi noi cine sunt, nu de alta, dar dacă ceva dună de nisip din Badlands se va prăbuşi peste gryphon-ul meu în timp ce călătoresc paşnic, să ştiu pe cine să dau vina şi pe cine să ostracizez în cele mai teribile chinuri.

Via într-un singur chipset

Via a dezvoltat primul chipset-single, botezat CX 700 pentru procesoarele sale C7 şi Eden. Chipset-urile tradiţionale sunt alcătuite din două chip-uri diferite, un chip Northbridge şi unul Southbridge. Primul dintre ele conectează procesorul computerului la memoria principală prin FSB şi include link-uri către perifericele care sunt conectate prin AGP şi PCI Express. Chip-ul Southbridge, care în general este al doilea chip ca mărime de pe placa de bază, după procesor, se ocupă de toate funcţiile intrare-ieşire, incluzând legături către magistrala PCI, hard-drive-uri şi porturi audio, printre altele. Chipset-ul Via integrează toate aceste funcţii într-un singur chip, care măsoară 37.5 mm cu 37.5 mm, şi este destinat aplicaţiilor de calcul integrat. În plus, chipset-ul mai include un nucleu grafic UniChrome. CX700 va fi disponibil pe piaţă la sfârşitul celui de-al doilea trimestru al anului 2006.

Licenţă pentru mouse-uri şi tastaturi

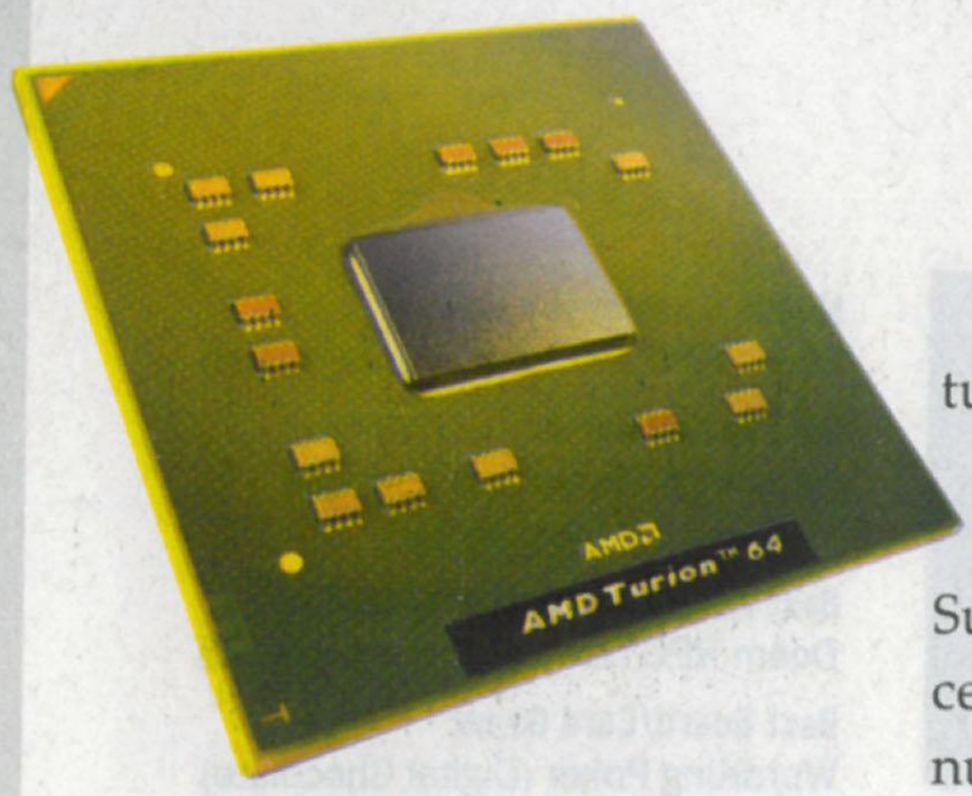
Microsoft va oferi şi altor companii licenţa a trei tehnologii de mouse şi una de tastatură, ca parte a strategiei "three-year-old", prin care compania acordă licenţa produselor sale atât partenerilor, cât şi companiilor rivale, pentru a-şi acoperi cheltuielile din domeniul de cercetare şi dezvoltare. Compania va continua să producă mouse-uri şi tastaturi, dar va oferi tehnologiile şi companiilor rivale, precum Creative Technology şi chiar Logitech International.

Chip-uri îmbunătăţite

Pentru a ajuta producătorii de PC-uri să obţină performanţe ridicate de la noul procesor Conroe, Intel va îngloba în chip mai multe tehnologii hardware. Compania intenţionează să livreze până la jumătatea anului 2006 platforma Professional Business, denumită Averril, marilor producători de desktop-uri business precum Dell şi Hewlett-Packard. Pachetul va include chipul Conroe, chipset-ul Broadwater, şi tehnologiile Intel Virtualization, respectiv Intel Active Management.

Infineon se retrage

Compania Infineon şi-a anunţat retragerea de pe piaţa de memorii. Divizia care producea până acum chip-urile DRAM se va separa de compania mamă şi va purta denumirea de Quimonda. Principalele motive pentru această decizie sunt recentele acuzaţii aduse producătorilor majori de DRAM, cu privire la practicarea unor preţuri non-competitive pentru a maximiza profiturile, precum şi recentele procese intentate de către Rambus, firma deţinătoare a numeroase patente legate de fabricarea memoriei RAM.



AMD

Turion 64 dual-core amânat

AMD ar putea amâna lansarea aşteptatului procesor mobil dual-core Turion 64 X2 până în luna iunie, conform unor surse citate de DailyTech. Conform articolului, în cazul în care AMD va amâna lansarea acestui procesor este posibilă o amânare şi în cazul versiunilor single-core a acestuia. Sursele au indicat faptul că procesoarele Turion 64 X2 au numele de cod „Taylor" şi vor oferi suport pentru memoria DDR 2 SDRAM la 667MHz. Acestea dispun de 256KB de cache L2 pentru fiecare nucleu, deşi AMD va oferi de asemenea şi o variantă cu 512KB de cache per nucleu cu numele de cod „Trinidad" şi o versiune single-core numită „Keene". Ambele procesoare vor utiliza Socket S1. Conform surselor, data originală de lansare a fost stabilită pentru 9 mai, dar este posibil ca aceasta să fie modificată. Indiferent de data de lansare a Turion 64 X2, versiunile care vor suporta DDR 2 la 800MHz vor fi lansate în prima jumătate a anului 2007, conform surselor.

nVidia

Noi modele GeForce 7

Nvidia a lansat de curând cele mai recente modele din gama de GPU-uri GeForce 7, oferind aşa cum era de aşteptat două noi modele low-end şi mid-range. GeForce 7600 GS – cunoscut şi ca G73 – se alătură modelului deja disponibil 7600 GT. Acesta este un model pe 90nm cu un memory bus de 128 biţi conectat la DDR 2 sau GDDR 3 SDRAM, extensibil cu tehnologia TurboCache. Noul 7300 LE oferă de asemenea suport pentru TurboCache. 7300 LE are un memory bus single-channel, de 64 biţi, către memoria DDR 2/GDDR 3. Şi acest model este fabricat pe tehnologia de 90nm. 7600 GS oferă suport SLI, în timp ce 7300 LE nu oferă o asemenea facilitate. Ambele chip-uri suportă DirectX 9 Shader Model 3.0. nVidia nu a specificat preţurile, precizând doar că acestea se situează în gama 129 – 149 USD. Compania a anunţat că noile GPU-uri GeForce 7 Series sunt disponibile pe plăci de la Albatron, AOpen, Asus, BFG, Biostar, Chaintech, Club 3D, ELSA, Gainward, Gigabyte, Innovision, Leadtek, MSI, Palit, PNY, Sigmacom, Sparkle XFX şi alţi producători.



Benq

CD-R BenQ LightScribe în România

Tehnologia LightScribe foloseşte un inscriptor special, un mediu de stocare compatibil şi software ce permite inscripţionarea directă a etichetei pe suprafaţa discului fără a avea nevoie de imprimante costisitoare sau talente grafice considerabile. Avantajele tehnologiei LightScribe sunt: eliminarea riscurilor de ştergere sau pătare a imprimeului de-a lungul timpului (obstacol frecvent în printarea suprafeţei discurilor cu ajutorul imprimantelor speciale), aspect estetic plăcut, eliminarea dezlipirii etichetelor în cazul utilizării etichetelor autocolante. Discurile LightScribe prezintă un strat superior ce permite razei laser a unităţii inscriptoare speciale crearea design-ului dorit. În prezent discurile sunt de culoare aurie, iar designul apare într-o paletă de nuanţe din gama alb-negru, similar unei fotografii alb-negru, fie integral pe suprafaţa discului, fie parţial.



Noile CD-R 52X LightScribe BenQ întregesc suita de produse BenQ. Acestea beneficiază de tehnologia patentată Data-Guard ce permite minimizarea ratei de eroare în procesul de inscripţionare (multiple straturi componente special dezvoltate pentru o protecţie eficienta a datelor înregistrate).

Producător: Creative Assembly **Publisher:** Sega **Gen:** Strategie **Termen:** trim. IV 2006



Medieval Total War 2

Acum câteva luni, băieţii de la Creative Assembly au şocat lumea întreagă când au anunţat că lucrează cu spor la Medieval Total War 2. **Cel de-al patrulea titlu din populara franciză ne va purta pe aripile timpului undeva în perioada "neagră" a Evului Mediu, însă de această dată cu o grafică fantastică, un gameplay îmbunătăţit şi multe, multe inovaţii.**







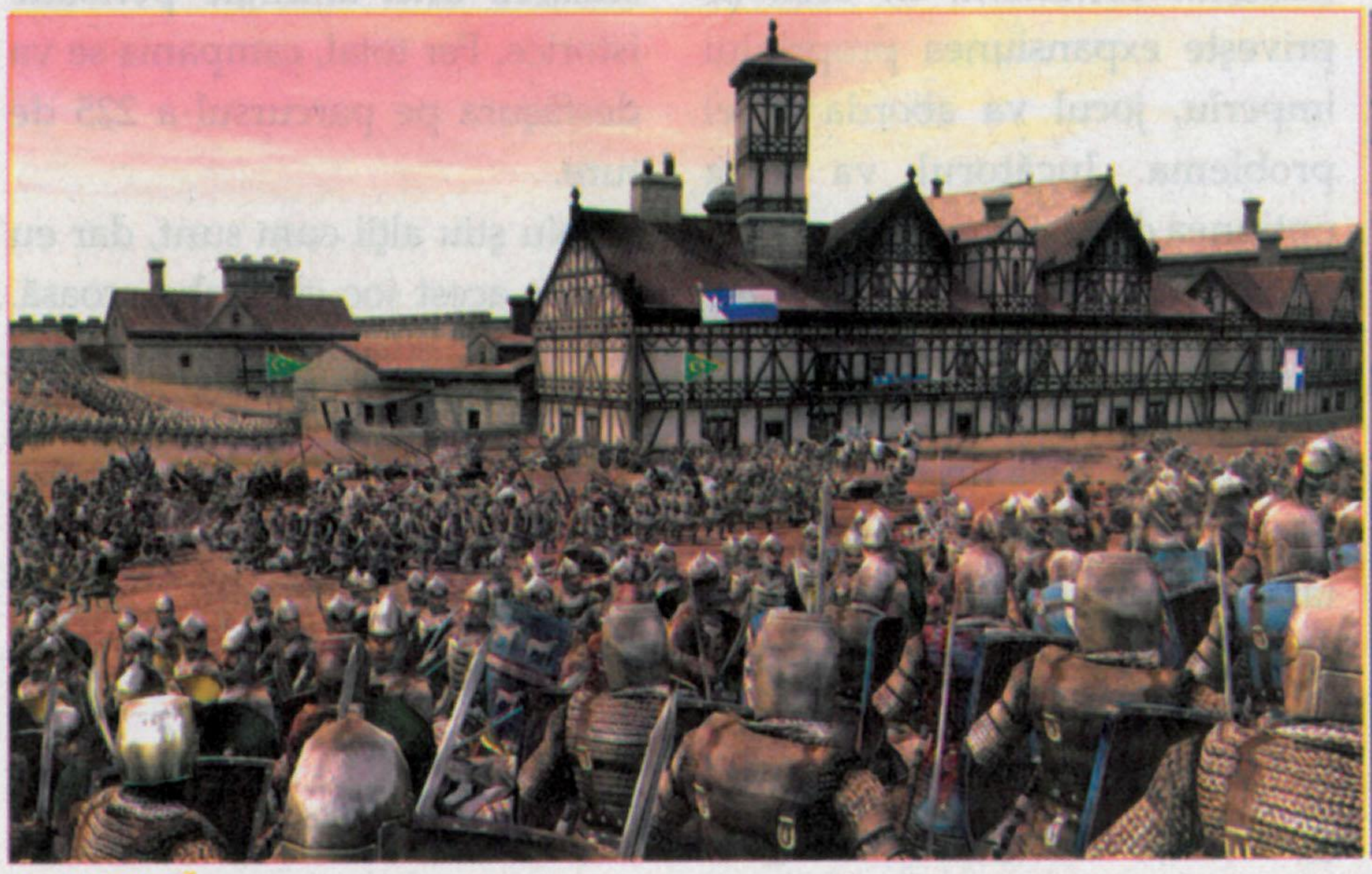

Epoca Întunecată

Noul salt tehnologic cu care avem de-a face pe piaţa hardware se va face, cu siguranţă, simţit şi în acest joc. Nu vă speriaţi, producătorii promit că vor rămâne pe vecie fideli stilului de gameplay cu care ne-au obişnuit până acum şi care a făcut această serie atât de faimoasă, cu acea combinaţie subtilă de strategie pe ture, economie, plănuiri tactice, precum şi o bucată consistentă de combat real time. La fel, va fi nevoie de armate imense şi bine pregătite, de castele fortificate până la loc comanda, de tratate bine gândite cu vecinii, toate acestea pentru a avea o şansă de războiul într-o epocă seceratǎ de măceluri. Asta doar pe planul tactic. În momentul în care nu mai rămân cuvinte de spus şi războiul e inevitabil, două armate de proporţii gigantice încep a se cotonogi pe câmpul de luptă, într-un mediu RTS de toată frumuseţea. Mii, zeci de mii de unităţi aflate sub comanda noastră trebuie să înfrunte furia dezlănţuită a adversarului...

If it's not broken, don't fix it

Când au aflat că studiourile australiene ale celor de la Creative Assembly lucrează de zor la acest sequel, toate revistele din lume (şi nu numai) i-au asaltat cu întrebări. Cum va fi? Când va fi? Va respecta tradiţia impusă de franciză? De ce din nou în Epoca medievală? O grămadă de speculaţii anterioare arătau cu degetul spre o abordare a perioadei lui Napoleon (deget muşcat urât de Imperial Glory), sau, în orice caz, o perioadă istorică ce nu fusese abordată până acum. De ce, din nou, în Epoca Întunecată? Răspunsul este unul destul de simplu. În primul rând, Evul Mediu este, pe departe, una dintre cele mai "potrivite" perioade istorice pentru un asemenea stil de joc: avem universul perfect, cu o grămadă de tipuri de unităţi de unde putem alege, un progres tehnologic continuu, scandaluri non-stop între naţiunile cu sete de extindere, intrigi, trădare, precum şi o bătălie a civilizaţiilor pentru supremaţia ideologică. Din punct de vedere comercial, se pare că acest cadru istoric s-a dovedit a fi pe gustul fanilor de pretutindeni. Mai mult decât atât, conform declaraţiilor producătorilor, la patru ani de la lansare primului **Medieval: Total War**, s-a ajuns în sfârşit la tehnologia necesară pentru a ilustra cât se poate de bine culoarea epocii şi pentru a reda cât mai fidel cu putinţă acel feeling de capă şi spadă pe care mulţi îl gustăm cu plăcere din cărţile de profil.

Bineînţeles, producătorii lucrează la acest titlu cu suflul fanilor în ceafă. Ţinând cont de faptul că firma lucrează la acest stil de jocuri de opt ani de zile (de la **Shogun: Total War**), putem spune cu certitudine că o serie de principii fundamentale, care caracterizează franciza au fost cu succes implementate de-a lungul timpului, implementate, îmbunătăţite şi diversificate. Creative Assembly se laudă că echipa lor este una dedicată exclusiv gaming-ului, drept pentru care micul univers în care îşi duc veacul le permite să vină cu idei geniale şi inovative cât pentru o sută de jocuri. Chiar ei au recunoscut faptul că nici unul dintre titlurile lor nu poate găzdui toate "şmecheriile" pe care le au pregătite. Ergo, sequeluri. Pe lângă toate acestea, băieţii survolează constant internetul, în căutare de fan site-urilor şi de idei ale celor care le frecventează, în încercarea de a oferi un produs final atât pe placul lor, cât şi pe placul vulgului. Cea mai mare problemă pare a fi o împărţire a acestora în două categorii, una dintre ele fiind alcătuită din membrii ce iubesc stilul de combat **Risk**, board game dacă vreţi, din **Medieval: Total War**, iar cealaltă optând pentru modelul ceva mai viu, mai cu suflu, abordat în


LA PIAŢĂ, duminica dimineaţa


APLICI TACTICA de la Rovine şi câştigi garantat



Rome. După o meditaţie de-a dreptul catatonică, producătorii au optat pentru o versiune îmbunătăţită a combat-ului din **Rome: Total War**, cu o grămadă de inovaţii în ceea ce priveşte campania turn-based a jocului. În primul rând, vom avea la dispoziţie noi tipuri de agenţi, printre care merchants, prinţese, priests, agenţi care ne vor permite noi şi noi metode de abordare a relaţiilor cu facţiunile rivale, respectiv în ceea ce priveşte comerţul, diplomaţia, sau promovarea propriei religii către alte popoare.

Inovaţii

Harta în sine va fi mai mare, oferind jucătorului posibilitatea de a descoperi continentele americane (eat that, Cristofor Columb). Iniţial, aceste teritorii vor fi invizibile jucătorului, iar limitele oceanului Atlantic vor fi de netrecut, însă, cu cât înaintăm în joc, cu cât descoperim noi şi noi tehnologii, vom avea posibilitatea de a ne îmbarca în călătorii de explorare, pentru a descoperi America şi pentru a încerca să îi capturăm toate bogăţiile. Bineînţeles, înainte de a putea pune laba pe tot soiul de bunătăţi americane, va trebui să înfruntăm furia dezlănţuită a indigenilor Azteci, care, în mod deloc surprinzător, nu vor fi prietenoşi cu invadatorii. Orice facţiune care reuşeşte să cucerească această nouă lume va avea acces la toate resursele ei, lucru care, evident, o va ajuta enorm în lupta pentru supravieţuire de pe bătrânul continent. În ceea ce priveşte expansiunea propriului imperiu, jocul va aborda altfel problema. Jucătorul va avea opţiunea de a îşi transforma fiecare aşezare într-un oraş sau castel, fiecare dintre acestea având propriile sale beneficii. Castelul, par exemple, va avea un rol puternic în ceea ce priveşte activitatea militară, în timp ce oraşele vor lua în spinare rolurile economice. Nu mai trebuie să vă zic că aceşti factori vor influenţa puternic strategia noastră de expansiune – prea multe oraşe înseamnă că trebuie să ne bazăm pe forţa mercenarilor pentru a ne apăra imperiul, în timp ce prea multe castele ne vor transforma într-o facţiune mai săracă decât PIB-ul românesc.

Campania se va desfăşura pe parcursul a patru secole, între anii 1080 şi 1530. Semnificaţia începutului şi sfârşitului acestei campanii vine din perioadele tumultoase pe care le reprezintă, mai exact epoca de aur a cavalerismului, cruciadele, încheindu-se cu Renaşterea şi descoperirea Americii. De asemenea, vom avea parte de turn-uri pe timp de vară şi pe timp de iarnă, ca în **Rome**, cu emfază pe faptul că fiecare turn nu reprezintă o perioadă de timp specifică (istoric vorbind), deoarece este foarte greu să scalezi în acest mod timpul necesar pentru manevrele unei armate, relativ la scalarea unei anumite perioade istorice. Per total, campania se va desfăşura pe parcursul a 225 de ture.

Nu ştiu alţii cum sunt, dar eu aştept acest joc cu limba scoasă. Nu neapărat pentru că sunt un fan dedicat al seriei, ci pentru că toate jocurile din această franciză au avut să ne împărtăşească nenumărate bogăţii ludice. Aşteptăm cu interes.

SHAMELESS ONE
paul@pcgames.ro



CADOURI de nuntă

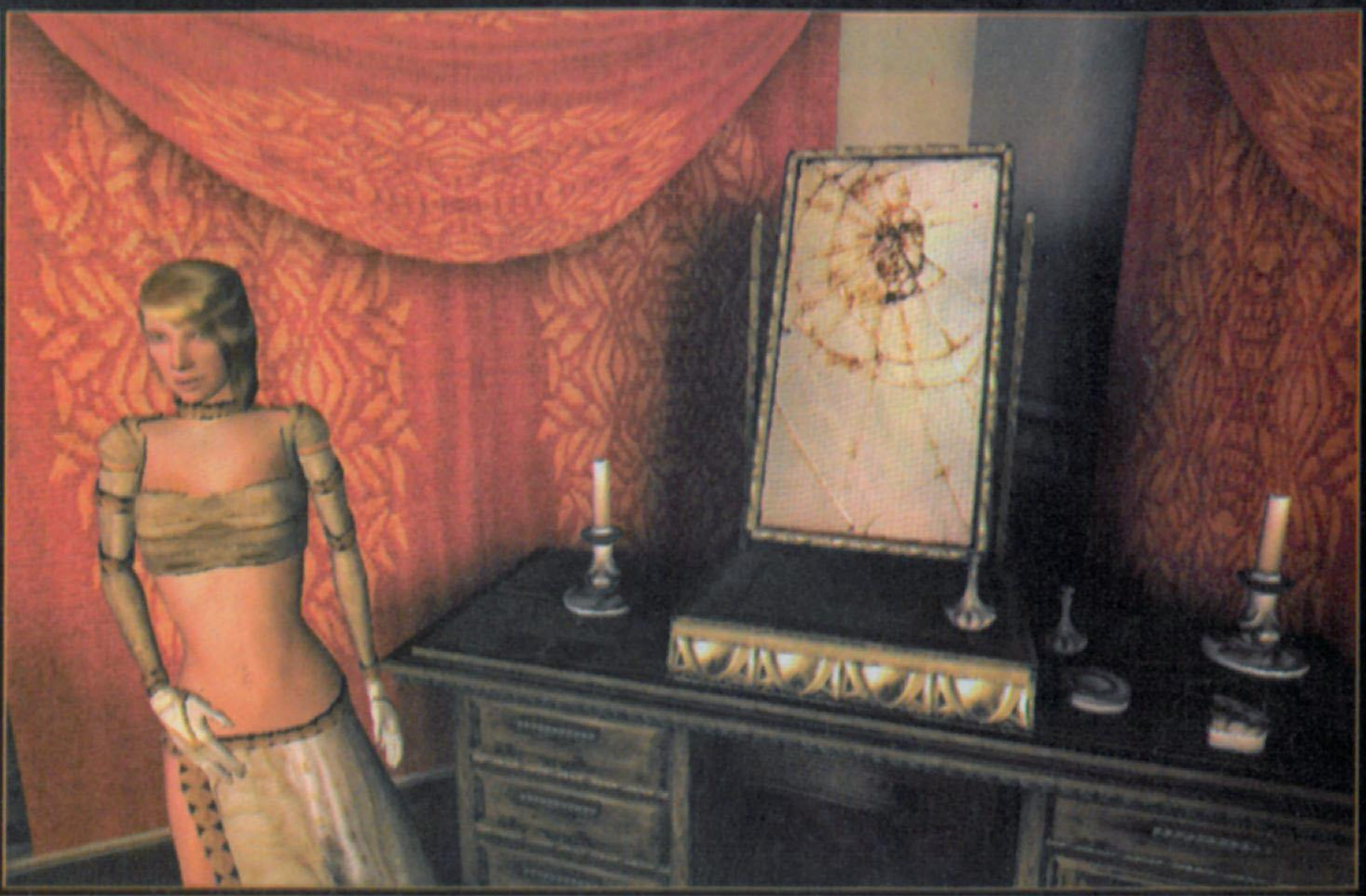


MAI CEVA ca în tribunele româneşti


TRANSILVANIA
CELE MAI BUNE JOCURI
LE VEZI LA DUBLUCLICK
CU ALIN ȘERBAN GABOR
Luni 18:30
Marți 11:15
Duminică 15:00
DUBLU
CK
DUBLUCLICK
dubluclick@tvtransilvania.ro
www.tvtransilvania.ro
PCGames 4fun
best distribution
UBISOFT
TNT GAMES

Producător: Ice-Pick Lodge **Publisher:** Buka Ent. **Gen:** Adv-horror **Termen:** trim. II 2006











18+ Pathologic

Sunteți pasionați de pictură sau de artele vizuale în general? Contează!

Eu sunt un novice în domeniu. Dar când am început să joc versiunea patologică a lui **Pathologic**, produs de Ice-Pick Lodge m-am simțit ca în fața unui tablou în care m-am scufundat. Pare o metaforă, dar spaima de a nu mai reuși să mă extrag din tablou m-a cuprins în curând, de la primele acorduri muzicale ale jocului. **Pathologic** a fost catalogat de diferiți specialiști din toate colțurile occidentale ale lumii ca fiind adventure-horror, dar după părerea mea de influență oriental-balcanică, jocul este dominat de straniu. **Pathologic** este atât de îmbibat de neobișnuit și ciudățenie, cu influențe suprarealiste cum este, de exemplu, un tablou dominat de anumite tonuri și culori, într-o galerie de artă. Muzica din joc induce sentimentul neobișnuitului, al nefirescului, ciudatului mai mult decât frescele pictate și desenate din imensa hartă pe care o avem la dispoziție.



Stilul victorian și gripa aviară

Un oraș încremenit de mult timp într-o toamnă lăptoasă, gri, cu frunze maro-gălbui ce plutesc prin aerul greu, în adierile unui vânt care parcă suflă mereu cu aceeași intensitate. Singurătate, izolare, suferință ascunsă, „toată lumea știe, nimeni nu vorbește", toate acestea ți le sugerează atmosfera jocului. Locuitorii nu umblă pe străzi, ci bântuie ca frunzele care cad din copaci. E o toamnă veșnică, sentimentul de încremenire, de tern e permanent. Pentru a face mai palpabilă această realitate, o fotografie a unui om real este asociată unei discuții între două personaje. În versiunea pe care am avut-o la dispoziție, ni s-a oferit un singur personaj din trei. Orașul este încremenit de o ciudată epidemie, primele simptome fiind cele ale unei gripe. De fapt, doar o parte însemnată a orașului este cuprinsă de această epidemie. De ce nu au făcut nimic autoritățile? De ce nimeni nu a gestionat criza? De ce nici un locuitor al orașului nu protestează? Ce se întâmplă cu cei care au murit? Fiecare pas făcut pe străzile cenușii ale orașului adâncește mai mult misterul. Vei reuși oare să schimbi ceva? Încearcă! Dar te avertizez, trebuie să bați cu piciorul zeci de kilometri virtuali, trebuie să vorbești cu o mulțime de alte personaje cheie, să lupți cu înfricoșători oameni infectați care, pe lângă faptul că sunt foarte puternici și rapizi, te expun și riscului îmbolnăvirii. Va trebui să ai grijă nu numai de viață, ci și de reputația ta. Va trebui să cumperi mâncare, medicamente, garouri care să-ți oprească sângerările, să-ți asiguri rezervele de apă, să ceri și să oferi aceste bunuri. Armele tale sunt cuțitul, pumnii și un revol-

ver care este foarte prețios în acel oraș. Muniția trebuie să ți-o drămuiești cu mare grijă, un glonț e la fel de valoros ca și două lămâi ce îți asigură vitaminele și îți întăresc sistemul imunitar. Inamicul tău permanent și ascuns e boala, spaima ta e posibilitatea infectării, apoi urmează ceilalți ciudați ce te vor mort cu orice preț. Orice e bun pentru a supraviețui și a distruge focarul infecției. Ești nevoit să cotrobăi prin dulapuri, noptiere, să-ți bagi nasul prin cratițele și oalele celor uciși.

Ah! Dar nu părăsi așa repede cadavrele victimelor! Vei avea nevoie de organele lor, va trebui să le extragi sângele și bineînțeles că le vei și buzunări bine. Cârlige de pescuit, cizme de cauciuc și orice pe altundeva e o banalitate, aici este important și foarte valoros. Luptă și supraviețuiește! Pentru aceasta, gestionează-ți bine rezervele! Tot orașul e mort, parcă ar avea alergie la viață. Poți muri de foame, de sete, de infecție, răni sau chiar de oboseală, de epuizare.

Sentimentul neputinței, ambiție de kamikaze - întâlnire cu propriul spiritul

În sufletul tău iți dorești o întâlnire față în față cu moartea. Ajungi la starea dureroasă de a-ți dori această întâlnire pentru a tranșa o dată pentru totdeauna problema. Tu sau ea. Nu vei avea această șansă, căci sentimentul acestei neîmpliniri dureroase te va urmări pe tot parcursul jocului. Crezi că s-a terminat!? Neah! Undeva, departe în câmp ard uriașe focuri întreținute de bușteni la fel de uriași. Acolo locuiesc „Viermii", lepădături ciudate și bipede care, deși au fața netedă, ca de bebeluș, îmi trezesc în minte imaginea coloniilor de leproși. Au nevoie de sânge proaspăt și organe. Și cu ei vei face trocuri murdare. Copiii joacă un rol important în joc, copii cu o înțelepciune de filosof ajuns la maturitatea gândirii. În cimitir, ființe ciudate, cu cap de pasăre păzesc cripte și așteaptă descifrări pentru ca tu să-ți faci quest-urile. Toți sunt legați, toți sunt înrudiți. Verișoare, surori, prieteni, personaje cu care vei avea de a face. Dacă până la acest joc ai trăit fericit ca un prunc în sânul societății de consum, luând lucrurile și viața așa cum sunt, află că **Pathologic** e un mic test pentru sămânța de umanitate care germinează în sufletul tău. Bătrânele întrebări, veșnic copilărești prin conținutul lor: Ce este viața? Cum a apărut? Există un Creator? Care este sensul vieții? ar trebui să încolțească după ce ultima fereastră albastră (Windows is shuttings down) a dispărut de pe ecranul monitorului.



SPIONU' CARAGEA
marius@pcgames.ro

ARTĂ ȘI BOALĂ sau decadența paleotologică din expresionismul de sec. al XXI-lea

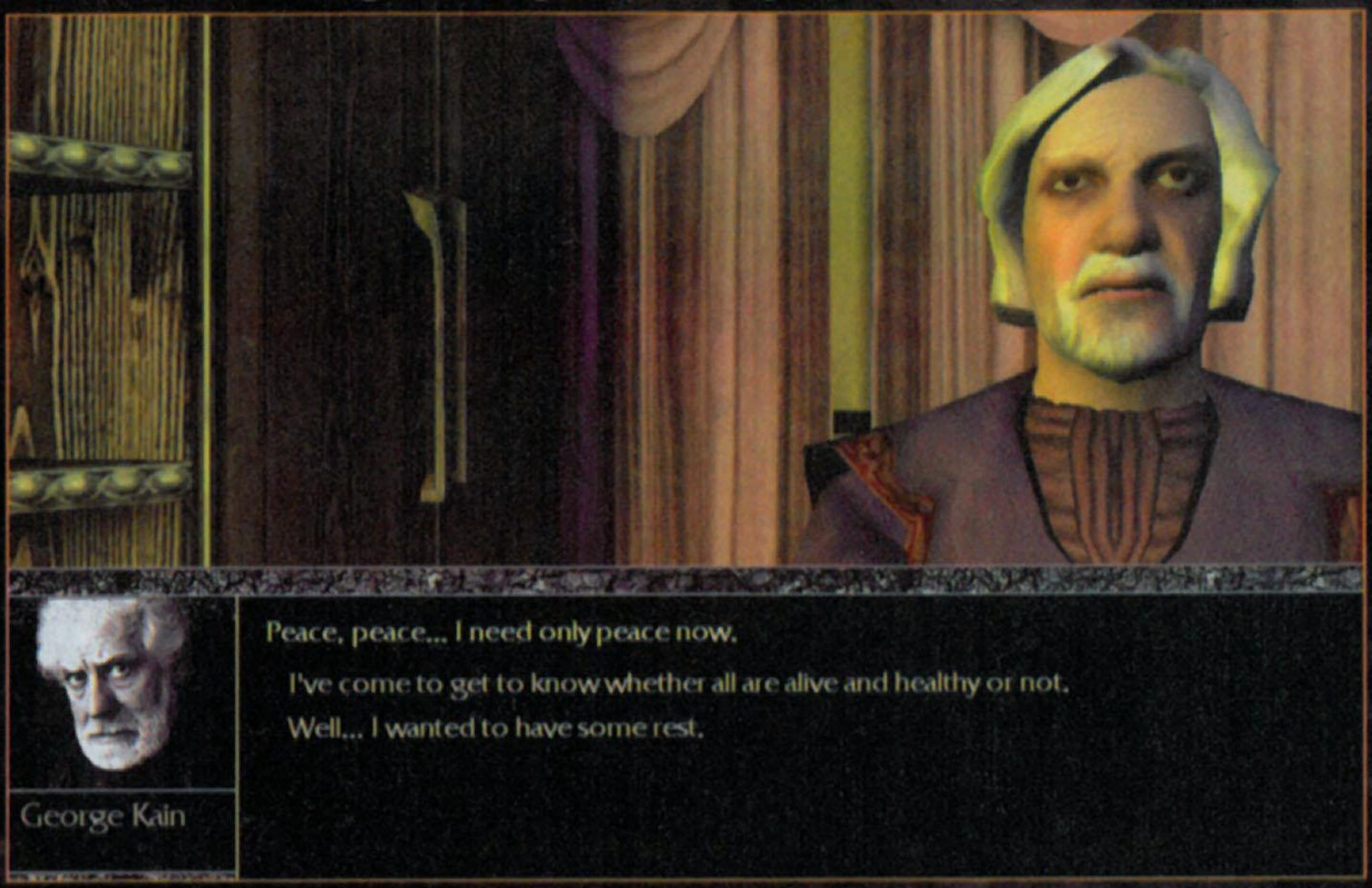


SUNT RĂU, SUNT REAL, dar ce naiba caut într-un joc virtual infectat?!





FEMEIE! Nu mă obliga să recurg la fapte necugetate, că ajungem la știrile PRO TV

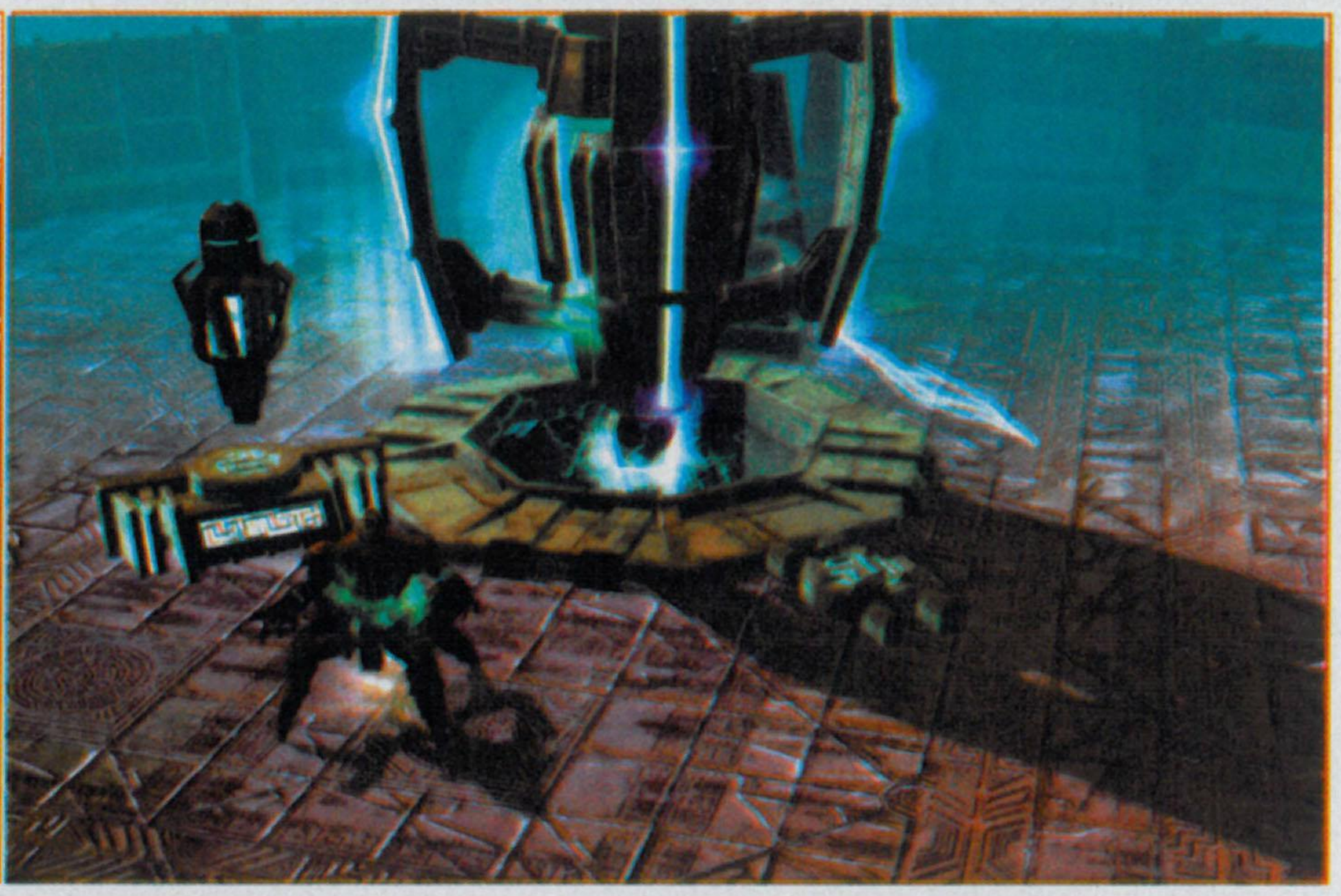


STOLNICE AVIAR, lasă vorba și mai toarnă în pocal!

Producător: Big Huge Games Publisher: Microsoft Gen: RTS Termen: trim. II 2006

Rise of Nations: Rise of Legends





FÂNTÂNA VEŞNICEI tinereţi, asaltată de credincioşi



ARTIFICIILE DE 1 ianuarie au fost senzaţionale



DIN CICLUL "Cum să-ţi exorcizezi inamicul"

După ce ne-au servit o confruntare încinsă între naţiuni în cadrul unui meniu regal, **cei de la Big Huge Games au decis odată pentru totdeauna eternul conflict dintre ştiinţă şi magie.**

De data aceasta, mărul a căzut foarte departe de copac: chiar dacă **Rise of Legends** sună a sequel al mult aplaudatului **Rise of Nations**, noul joc umblă pe cărări total diferite. Chiar dacă rămâne tot un RTS veritabil, **Rise of Legends** renunţă la scenariul istoric în favoarea unuia de steampunk. Producătorii se prezintă cu un nou engine 3D, idei de joc şi mecanisme de gameplay proaspete, respectiv moduri de joc mult îmbunătăţite.

Unul dintre cele mai apreciate elemente ale jocului original a fost campania Conquer the World. A fost atractivă ideea de a lua decizii pe o hartă imensă asemănătoare jocurilor **Risk**, având în vedere care provincii sunt cele mai importante şi pe care naţiuni le consideri cele mai periculoase. Problema cea mai mare a acestui sistem este dificultatea făuririi unui fir epic închegat, care să se adapteze deciziilor luate de jucători. **Rise of Legends** va încerca însă să împace şi capra şi varza şi să combine libertatea oferită jucătorului cu o poveste consistentă.

Cartografie de zile mari

Firul epic principal va urmări peripeţiile eroului, Giacomo, alături de companionii săi de-a lungul a trei hărţi, fiecare echivalând cu o campanie. Povestea în sine se va dezvălui treptat, prin intermediul scenelor intermediare legate de misiunile îndeplinite şi de cele lăsate deoparte. Asta înseamnă că după ce atingi anumite ţinte fixate de producători, jocul va porni



SCREENSHOT din "Infernul" lui Dante



ROŞ-ALBASTRU, hmmm...

un eveniment legat de poveste, însă independent de teritoriul pe care te afli. Aceasta este, la urma urmei, singura modalitate viabilă, din cauza nenumăratelor alegeri pe care le face jucătorul. Un rol important îl vor juca şi alegerile pe care le vei lua în legătură cu favorizarea sau neglijarea unei anumite facţiuni. De exemplu, nişte comercianţi te pot ruga să elimini pentru ei un grup de hoţi. Ajuns la ei, hoţii pot să-ţi facă o contra-ofertă de a împărţi prada cu tine. Decizia luată va influenţa şi evoluţia jocului. Dacă alegi să ajuţi comercianţii, ei îţi vor oferi preţuri mai prietenoase, iar hoţii s-ar putea să se întoarcă după tine ceva mai târziu, dar mult mai puternici.

Fiecare dintre cele trei hărţi este împărţită în diferite teritorii, fiecare cu bonusurile proprii. Acest bonusuri sunt variate: ele pot fi puncte militare suplimentare, avantaje economice ori diferite abilităţi speciale (precum încetarea focului advers pentru 15 secunde în mijlocul unei bătălii, ademenirea trupelor inamice în rândurile proprii, vindecarea unităţilor prin folosirea de resurse sau chemarea de întăriri). Aceste abilităţi speciale sunt strict legate de zona în care au fost descoperite. Odată folosite, ele vor dispărea. Din cauza diferitelor avantaje oferite, va fi de o importanţă covârşitoare calea pe care o vei alege spre bătălia finală de la sfârşitul hărţii. Pe prima hartă, Giacomo va trebui să-l înfrunte pe Doge. Acesta, împreună cu cei doi ucenici ai săi, va reacţiona la fiecare mişcare a jucătorului, cucerind şi ei teritorii şi obţinând diferite avantaje. Producătorii afirmă că va fi posibilă şi cucerirea întregii hărţi, dar aceasta va fi deosebit de dificilă. Graţie faptului că jucătorul nu este constrâns la nimic şi poate alege calea proprie, jocul promite, însă, o rejucabilitate rar întâlnită.



Strategii şi strategi

Pe fiecare dintre teritorii se vor putea ridica baze independente. Inima acestor baze rămân oraşele care se pot îmbogăţi cu diferite districte, fiecare dintre acestea influenţând în alt mod trupele. Construirea districtelor va decurge ca în oricare RTS modern: jucătorul va aduna resurse, va construi ce crede că are nevoie şi va aduna o armată cu care să atace inamicul. Diferenţa majoră este că bazele învecinate vor putea coopera. Acest lucru face foarte importantă dezvoltarea zonelor capturate pentru a putea ajuta zonele din jur şi pentru a nu putea fi recucerite de adversar. Dacă adăugăm şi posibilitatea de a crea armate şi de a îmbunătăţi abilităţile eroilor, primim o campanie amuzantă compusă dintr-o varietate de misiuni, nu doar cele de tipul Seek and destroy. În joc vor exista patru facţiuni distincte, care, în afară de cele trei districte de bază comune vor avea câte una specială. Implementând şi alte diferenţe, cei de la Big Huge Games încearcă să se asigure că fiecare facţiune va necesita un stil de luptă diferit.

Tehnica de luptă

Grafica jocului este convingătoare şi din câte am putut vedea, diferenţierea grafică dintre diferitele facţiuni fiind reuşită. Diferitele efecte aduse odată cu implementarea engine-ului 3D dau jocului o pată de culoare în plus. Unităţile sunt detaliat realizate şi poartă cu ei o consecvenţă vizuală.

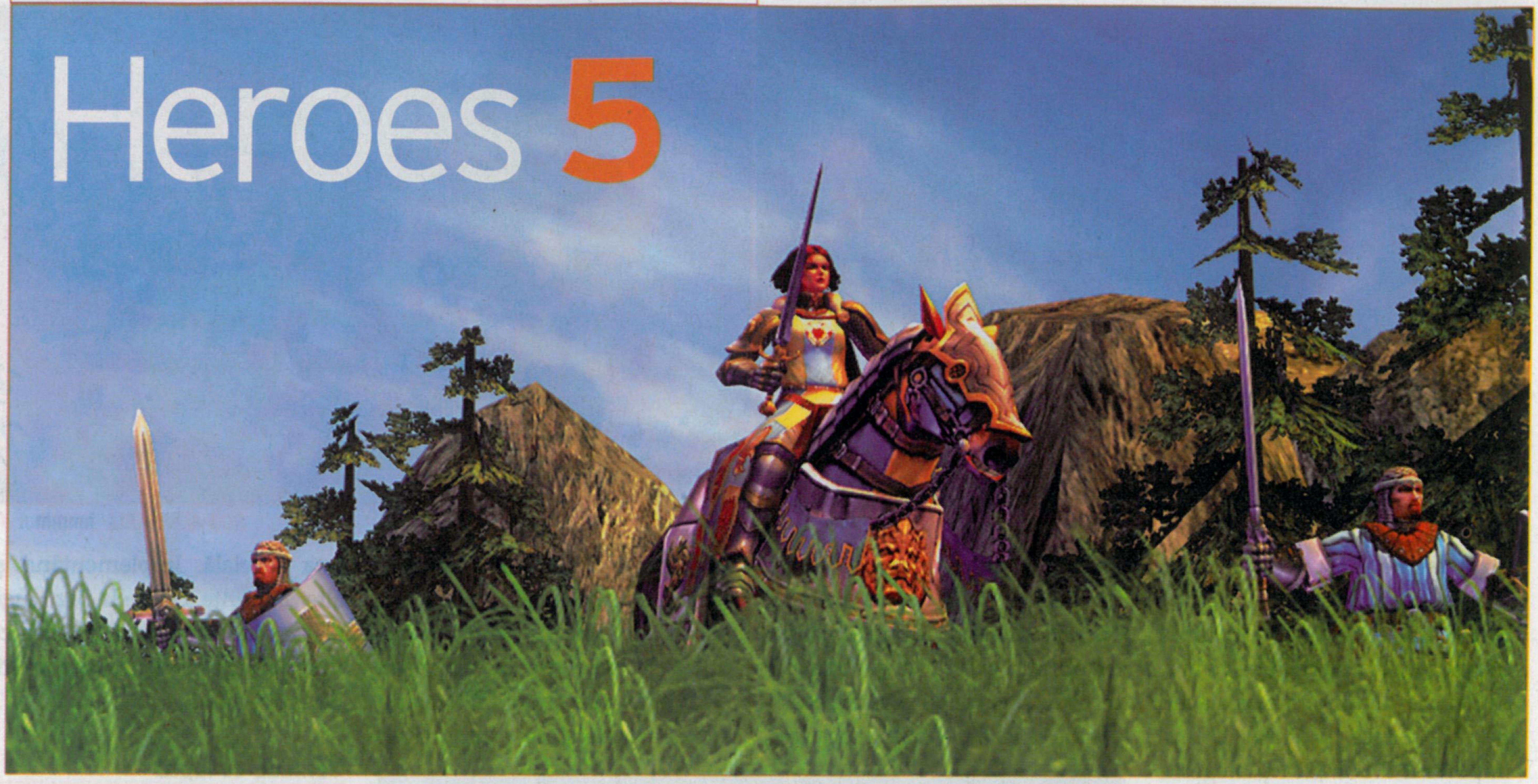
Rise of Nations: Rise of Legends se pregăteşte de startul din trimestrul doi al acestui an, echipat cu idei proaspete şi cu mult potenţial. După apariţie vom vedea dacă Big Huge Games va înregistra şi de data aceasta succesul răsunător la care se aşteaptă.

LORD OF BEERCRAFT
jacint@pcgames.ro



Producător: Nival Interactive **Publisher:** Ubisoft **Gen:** TBS **Termen:** trim. II 2006

Heroes 5



Un betatest înseamnă acţiune cu nemiluita. Mai ales unul de multiplayer. **Nu ai timp nici să respiri, să te uiţi în jur sau să analizezi diferite elemente de design mai îndeaproape.** Mai ales dacă dai peste nişte colegi de joc grăbiţi ca nişte taximetrişti, treaba e rezolvată.

Noi speranţe

Ei bine, graţie Ubisoft, am reuşit să îmi pun degetele pe mult visatul preview version singleplayer. De această dată, pe lângă (doar) două hărţi de multi, puse acolo în caz că, cine ştie, cheful meu de online ar reveni, joculeţul mi-a oferit două dintre cele şase campanii singleplayer promise de Nival. Cam puţin, am zis, însă, asta este, oricum e mai bine decât nimic. Drept pentru care m-am aşezat, frumuşel, pe scaun, am tras mai aproape de mine baxul de bere, special achiziţionat pentru acest eveniment, am închis telefonul, messenger-ul şi orice alte contacte pe care le-aş putea avea cu realitatea cotidiană, şi m-am cufundat, calm şi liniştit, în lumea fantasy pe care ruşii încearcă să ne-o pună la dispoziţie.

Ţin minte şi acum, în betatest nu puteam sta o clipă. Când vroiam să citesc un flavour, sau să mă holbez câteva clipe la designul unei clădiri ori unităţi, partenerul îmi comunica, vizibil iritat, că "nu avem timp", şi că "să mut odată". Astfel, când am lansat prima campanie, am petrecut nu mai puţin de jumătate de oră în prima rundă, piscălind fiecare opţiune, citind toate descrierile unităţilor şi ale eroilor, învârtind castelul în stânga şi în dreapta şi făcând zoom in – zoom out pe hartă. Prima campanie, în care jucăm de partea facţiunii The Griffin Empire (alias Heaven din **Heroes 4**, alias Castle din **Heroes 3**), joacă mai mult rolul de tutorial în lunga şi prodigioasa aventură ce va să vină. Ergo, este extrem de simplă, chiar şi pentru începătorii în ale TBS-ului, oferind 5 misiuni în care trebuie să umblăm de colo-colo, să cucerim castelul X, să construim un Mage Guild de level X sau să găsim un artefact anume. Stilul ales de Nival pentru a explica bazele jocului este unul concis, dar destul de la obiect (pentru mine a fost amuzant să fiu dădăcit că în ziua întâi a fiecărei săptămâni putem recruta unităţi din castel), ruşii chinuindu-se, după cum am spus şi în betatest, să facă jocul cât mai casual cu putinţă. Adicătelea şi pentru proşti, şi pentru deştepţi. Cea de-a doua campanie (ceva mai pe gustul meu) ne pune în bocancii unui nenea evil care are o poftă nebună de a cuceri tot din spatele armatelor sale, jucătorul având, pentru aceasta, la dispoziţie, cohortele infernului. Campaniile sunt scurte sau lungi, după stilul fiecăruia. Eu le-am făcut lungi, pentru a mă bucura de toate elementele de



HERO SCREEN-UL, cu toate detaliile aferente.

care ar trebui să mă bucur. O misiune pe care, în mod firesc, o termini într-o lună, eu o lungeam pe parcursul a cel puţin trei-patru luni, pentru a cuceri fiecare mină, fiecare dwelling extern, să descopăr toată harta şi să claustrez inamicul în colţişorul său. Atunci când tot minimap-ul vuia de culorile stindardului meu, îi aplicam lovitura finală.

Încă incomplet

Din ce am văzut până acum, povestea este spusă cam firav. Adică, mai exact, mereu aveam impresia că lipseşte ceva. Bine, avem parte de câteva cut-scenes scriptate pe parcursul misiunilor, însă lipseşte modul de story-telling elaborat, ca cel din **Heroes 3: Armaggedon's Blade**. Ştiu că mulţi dintre jucătorii de Heroes se încadrează în categoria "click, click", adică dau skip la orice text mai mare de un rând, ce le împovărează mintea cu informaţii "inutile", însă, când spui o poveste, părerea mea e că trebuie să o spui bine. În cazul de faţă, mai este niţel de lucru.

Am întâmpinat aceeaşi problemă legată de sunet de care m-am ciocnit şi în Beta. Mai exact, sunetul sacadează când ţi-e lumea mai dragă. Nu ştiu dacă e de la build sau de la driverele mele, cert e că jocul a fost rulat pe un Audigy 2, nu pe ceva placă obosită on-board care îţi face şi Winamp-ul să sufere. La capitolul optimizare, iar am câteva nemulţumiri – jocul, rulat în 1600x1200, cu absolut tot ce se poate la maxim, îmi sacadează în anumite momente infernal, cum nici **F.E.A.R.** nu o făcea. Eh, ce să-i faci, cred că am ajuns deja în epoca "vrei calitate, i-aţi dracului un sistem mai performant." Pentru mine, într-un asemenea tip de joc, contează foarte mult flavor-ul. Micile texte ce descriu un artefact, o creatură, o biografie a unui erou sau istoria unui castel. Sunt înnebunit după chestiile astea în orice joc, citesc tot, mă informez, ascult zvonuri, toate acestea pentru a mă scufunda mai bine în universul respectiv. Ei bine, am avut ciudata surpriză ca, în **Heroes 5**, să mă lovesc de câteva greşeli gramaticale absolut hilare. Ah, da, şi lipsa virgulelor. Urăsc lipsa virgulelor. Drept pentru care mă ofer voluntar celor de la Nival pentru a le pune virgulele în text. Să arate ceva mai omeneşte, nu de alta.

SHAMELESS ONE
paul@pcgames.ro

ASEDIU DE CASTEL, cu natură moartă, catapultă şi balistă.



FIIND FECIOR, resurse căutam...



ANIMAŢIILE DIN TIMPUL LUPTEI aduc jocului un flavour à la FF VIII.



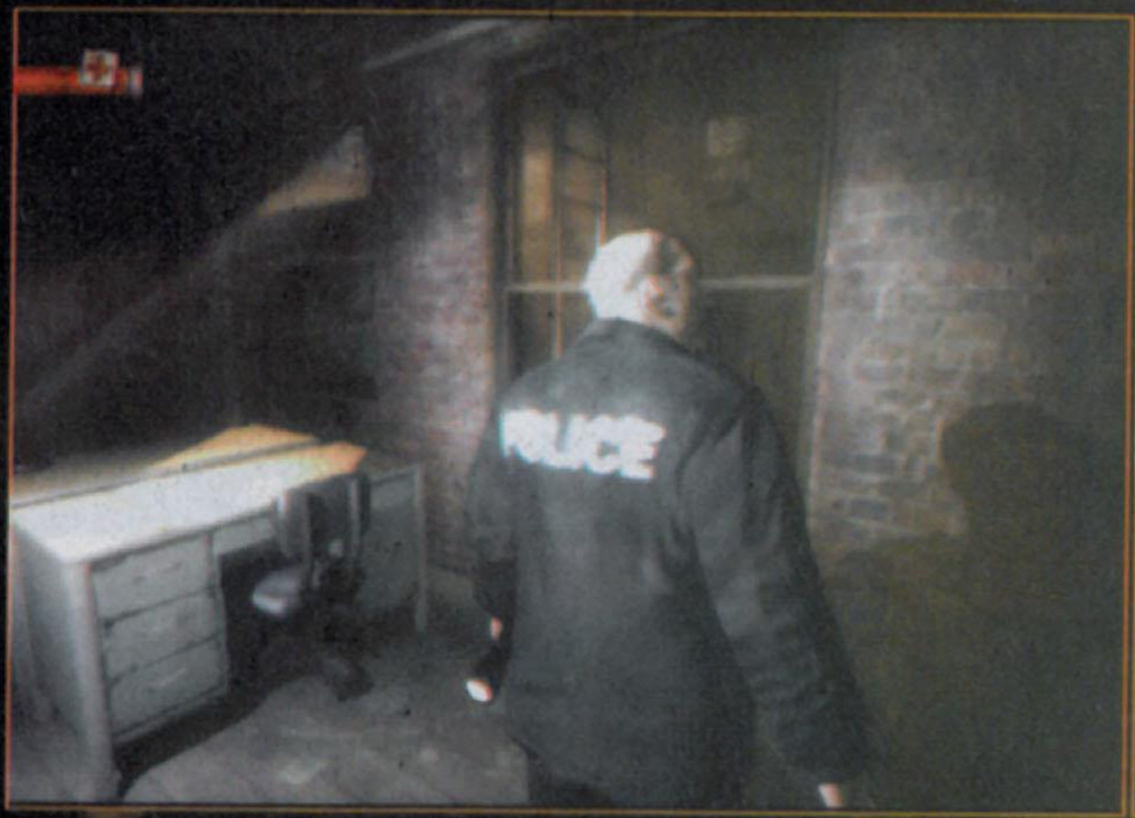




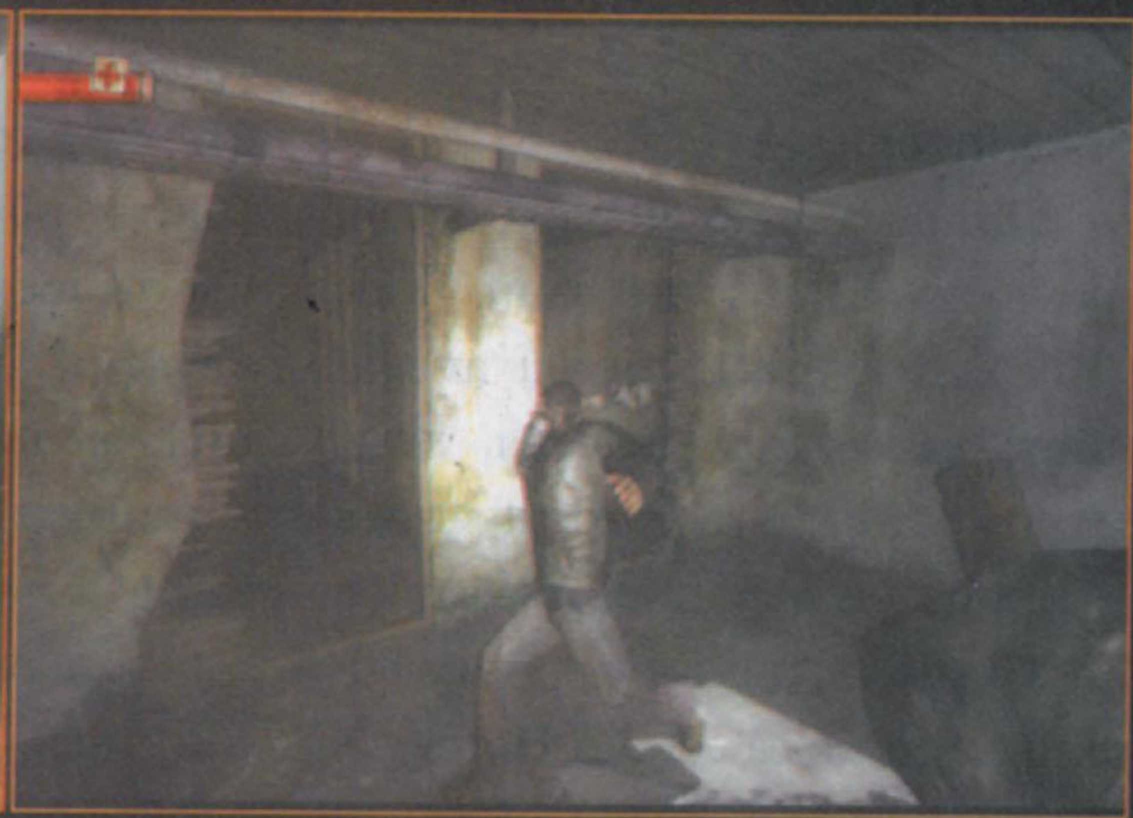
Producător: Monolith **Publisher:** Sega **Gen:** Survival horror **Termen:** aprilie 2006

18+

Condemned: Criminal Origins







Trreebuiee să scrriuu acest arrticoll, maă scuuzaați, imii trremurra degetull pe tasstaturră! Doar așa aș putea să încerc să vă transmit frica și tensiunea teribilă care m-au cuprins de la primul pas și până la ultimul făcut în **Condemned: Criminal Origins**. Ethan Thomas, sergent FBI, intră în cel mai tenebros caz din viața lui profesională. Match Macker este coșmarul său. Un criminal în serie, care acționează și se comportă conform profilului de ucigaș psihopat, paranoic, ultima scursură de pe fața pământului. Varianta PC a jocului este precedată de succesul înregistrat de **Condemned: Criminal Origins** pe X360. Jocul se anunță a fi similar în multe aspecte cu F.E.A.R., cei de la Monolith anunțând că munca la cele două jocuri s-a derulat concomitent o bună perioadă de timp.

Interacțiunea dintre jucător și mediu se realizează la maxim, aproape orice obiect poate fi utilizat. Și nici un obiect nu apare ostentativ în calea jucătorului. Ești atacat? Smulge o bucată dintr-un colțar de lemn din tencuiala fărâmicioasă și dă-i în cap retardatului! Grafica, efectele speciale, maximul de detalii, plus sunetele asociate sunt instrumentele principale cu care-ți bagă frica în oase. Expresiile de pe fața adversarilor sunt de asemenea foarte bine realizate. Ură, demență, brutalitate, perversitate și abjecție sunt doar câteva dintre grimasele faciale care pot fi remarcate.

Nebunie, mizerie, putoare...

Dacă ar fi să facem o extragere cu scop didactic, acțiunea, ar fi





mult mai lejeră, plasată într-un alt cadru. Scenariul viitorului joc pare a fi foarte asemănător cu al unui film polițist, cu care am fost obișnuiți de micile și marile ecrane. Pentru a-l apropia mai mult de realitate au fost excluse personaje de genul monștrilor, zombilor și a altor rubedenii înlocuitoare. Dar lumea violentă a boschetarilor, violatorilor și criminalilor este suficientă. Intri dur și brutal în acțiune, sergentul Thomas sosind pentru investigații la locul unei crime, violente, ritualice. Dotat cu trei instrumente sofisticate de recoltare și cu un telefon mobil, sergentul purcede la recoltarea probelor. Manechine de copii, fără față, cadavrul unei femei, mutilat și legat cu lanțuri, imaginea unei anteriore cine creepy între victimă și un manechin bărbat, sunt doar preludiul a ceea ce urmează. Alternanța luminăîntuneric, pereți umezi, mucegăiți, dărâmături (imaginile aproape că iți sugerează mirosurile grele ce domnesc prin zonă), zgomotele pașilor tăi și ai altora, umbre fugare ce se preling pe pereți, toate trezesc în tine o altă ființă. Te simți din nou bântuind caverne, înfricoșat și ghemuit, cu o singură certitudine: nu ești în vârful lanțului trofic.

Rupe-i!

Pentru a ajunge la criminal bântui prin clădiri posedate de ființe atroce, oameni doar cu numele. În urmărirea ta lupți cu acești criminali, înarmați cu bâte, țevi, cabluri și tot ce mai oferă o clădire dărăpănată. De altfel, acestea sunt și armele tale, avantajul revolverului calibru '45 este de scurtă durată, doar nu ai vrea ca prin pustie să afli muniție la discreție! Indivizii luptă extrem de bine, când tu ataci, ei barează și invers. Luptele sunt corp la corp, sau rangă la țeavă, sunt scurte, intense, brutale, deci reale. Frica ți se inoculează prin ceea ce nu vezi, prin ceea ce bănuiești. Ai semne, ți se oferă indicii (care mai de care mai scabroase, și uimitoare prin răutate și sadism) auzi pași în încăperea de deasupra ta, într-un cuvânt ești inoculat cu spaimă. În aceste condiții, vrei nu vrei, corpul tău își face datoria, ai reflexele rapide, privirea ți se injectează, aproape că simți cum iți crește părul și ghearele, devii o fiară disperată și hotărâtă să supraviețuiască cu orice preț.

Nu ai nici o clipă să iți tragi sufletul, chiar și atunci când crezi că o poți face, umbra ta apare în cele mai neașteptate locuri și te încordezi involuntar. Unii recomandă să joci acest joc cu lumina stinsă și singur în încăpere. Eu vă recomand să recomandați aceasta altora.

SPIONU' CARAGEA
marius@pcgames.ro



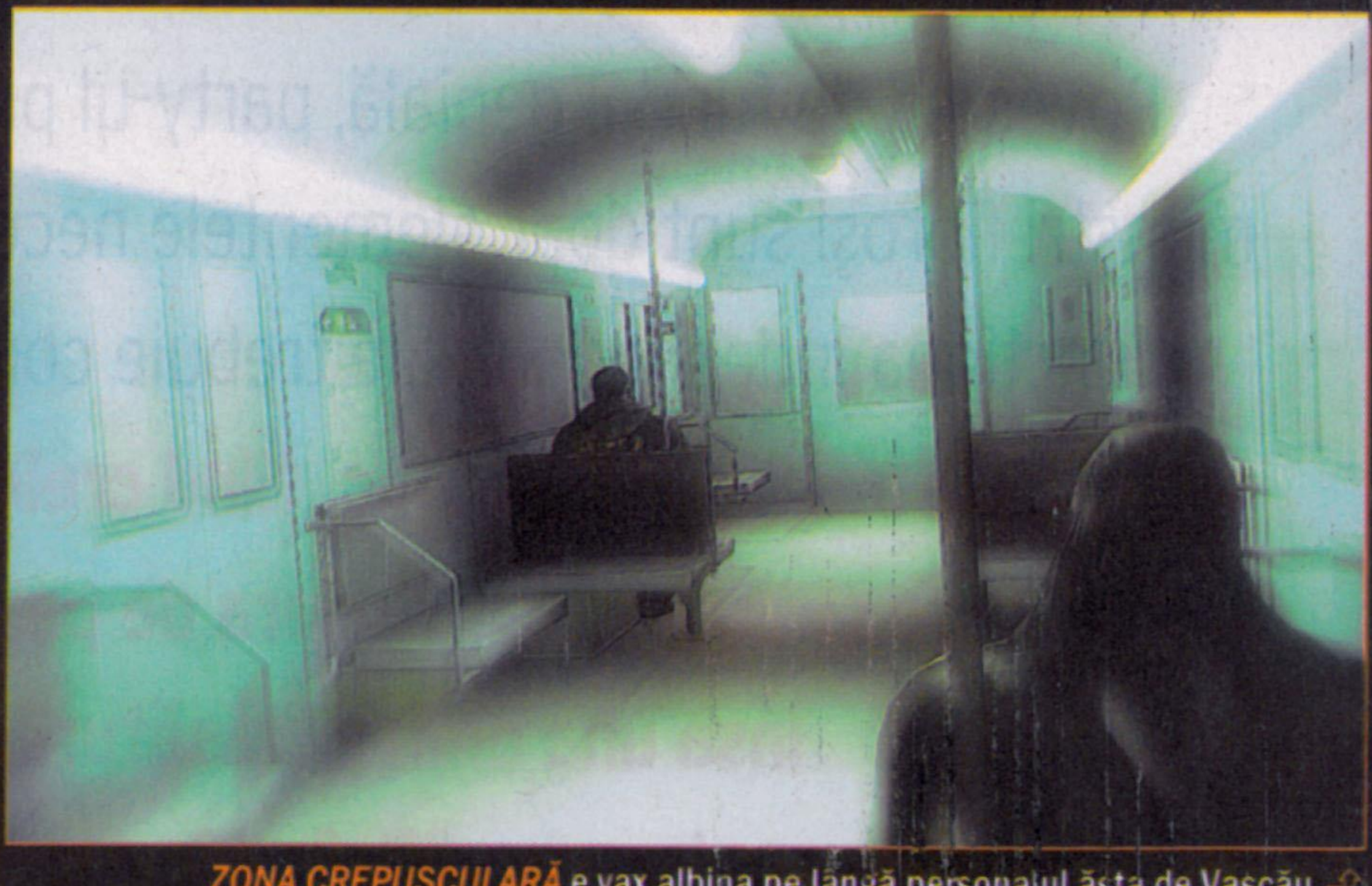
INSTALATORUL ȘI LĂCĂTUȘUL În robinete să ne luptăm și în leviere să ne tranșăm!



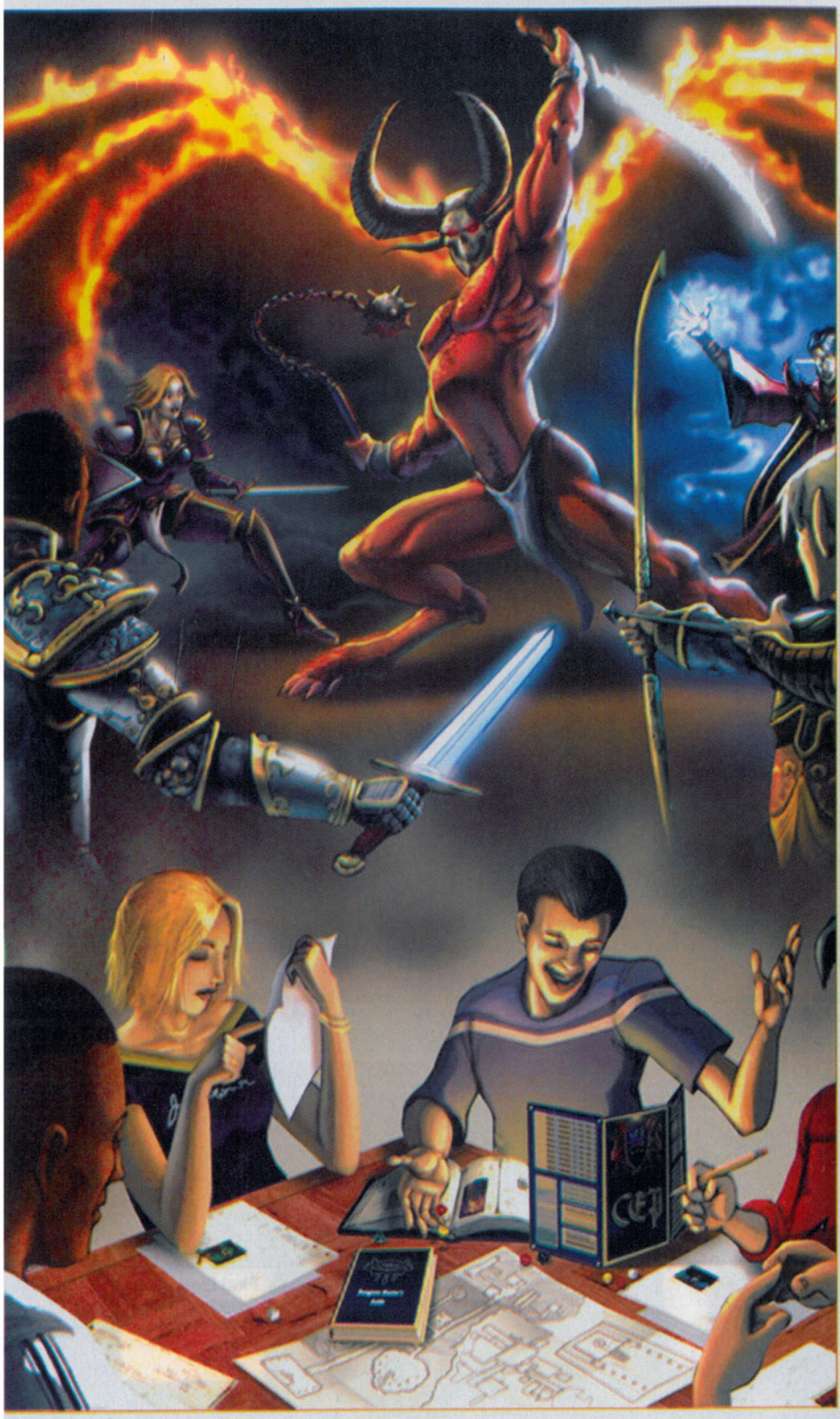
ECONOMIE LA M.I. Mai am gloanțe de un violator și de doi criminali în serie



PROFESORUL ȘI CLASA. Recoltarea de primăvară a probelor



ZONA CREPUSCULARĂ e vax albina pe lângă personalul ăsta de Vașcău



Sistemul





Povestea de fundal genială, party-ul plin de eroi renumiţi, armele magice legendare şi monştri fioroşi sunt doar elementele necesare ale unui întreg, elemente care însă nu pot funcţiona independent. Ele trebuie corelate şi puse în mişcare de un sistem. **Sistemul care animă întregul joc, fiind creierul acestuia, este un element adesea neglijat de cei care şi-au început cariera de paladin sau de necromancer pe PC. Aceasta este însă una dintre trăsăturile care definesc calitatea unui RPG, guvernând întregul gameplay, modificând în mod pozitiv sau negativ sentimentul trezit de joc.**

- fundaţia RPG-ului







Chiar dacă jocurile diferă în funcţie de sistemul de roleplay pe care îl au la bază, există anumite elemente comune. Acest lucru se datorează faptului că RPG-ul (azi devenit sinonim cu jocurile video) a fost adaptat calculatoarelor pornind de la jocurile pen and paper. Astfel, s-au păstrat elementele cruciale cum ar fi evoluţia personajelor, împărţirea povestirii pe quest-uri, recompensa învingerii monştrilor cu experienţă şi diferite valori materiale, inventarul mai mult sau mai puţin încăpător etc. Trăsăturile comune au însă un caracter general, din cauza particularităţilor ele diferind de la joc la joc. De exemplu, chiar dacă există în ambele jocuri, evoluţia personajului din **Baldur's Gate** nu poate fi comparată cu cea **Final Fantasy**. Dar haideţi să încercăm înainte de toate să dăm o scurtă definiţie a ceea ce numim azi RPG.

Definitio in integrum

Am stabilit deja că RPG-urile se bazează pe jocurile pen and paper (numele de **Dungeons and Dragons** sper că nu mai trebuie prezentat nimănui). Personajele din aceste jocuri sunt definite de o multitudine de atribute precum inteligenţa, puterea sau agilitatea. Aceste atribute definesc în mod normal felul lor de abordare a diferitelor situaţii şi stilul lor de luptă. Structura narativă, împărţită pe quest-uri sau misiuni, este tot aşa o rămăşiţă a moştenirii pen and paper. Pe parcursul acestora aventurierii trebuie să facă faţă unui anumit număr de provocări, respectiv monştri. Dacă reuşesc să treacă de acestea cu succes sunt răsplătiţi prin puncte de experienţă şi obiecte de valoare. Jocul se termină în momentul îndeplinirii quest-ului final. Aceasta ar fi o definiţie aproximativă a genului. Una precisă nu se poate da, pentru că, în funcţie de sistemul pe care se bazează, RPG-urile pot întări regula sau pot face excepţie de la ea.

Înainte a fost zarul...

Totul începe însă cu crearea personajului. În cazul jocurilor ca **Baldur's Gate**, **Wizardry** sau

Must play - MODs

Baldur's Gate

Dark Side of the Sword Coast

MOD-ul creat de cei de la TeamBG se adresează party-urilor cu membri cuprinşi între nivelurile 9-12, aducând cinci noi quest-uri majore împânzite în 30 de areale noi. Cei 20 de MB mai aduc: 100 de vrăji noi, 70 de monştri noi, peste 80 de obiecte noi şi 8 noi NPC-uri. A se instala expansionul oficial **Tales of the Swoard Coast**.

Baldur's Gate II

Epic Endeavours v1.0.0

O conversie parţială, dar interesantă pentru **Baldur's Gate II: Shadows of Amn**. Noua aventură te poartă printr-o poveste fără legături cu firul epic original. Acest MOD conţine 60 de areale noi, 13 misiuni noi, nenumărate obiecte şi monştri noi, respectiv o luptă finală cu peste 200 de creaturi. Funcţionează şi cu add-on-ul **Throne of Bhaal**.

Shadows Over Soubar v1.0.0

Un expansion neoficial pentru **Baldur's Gate II: Throne of Bhaal**. **Shadows Over Soubar** aduce cu el patru noi NPC-uri, fiecare cu pachetul propriu de quest-uri, un nou kit pentru clasa thief, un nou stronghold, peste 100 de zone noi, peste 400 de creaturi noi, peste 400 de obiecte noi, peste 20 de magazine noi şi un fir epic compus din 30 quest-uri secundare şi două quest-uri majore. Oferă o distracţie de câteva ore bune.

Kelsey NPC v1.0.3 Full

Un nou NPC masculin care aduce o nouă posibilitate de quest romantic pentru PC-urile feminine (playing characters). Noul sorcerer aduce nenumărate interacţiuni interesante, printre care şi un conflict aprig cu Anomen. Kelsey prezintă şi nişte adversari noi şi peste 200 de clipuri de voce originale. Funcţionează atât cu **Shadows of Amn**, cât şi cu **Throne of Bhaal**.

Tashia NPC

Tot un sorcerer, dar unul care reprezintă sexul frumos cu noi posibilităţi romantice pentru PC-urile (playing characters) masculine. Într-un fel echivalentul lui Kelsey, pentru eroi, cu diferenţa că **Tashia** funcţionează doar cu **Throne of Bhaal**. **Tashia** oferă de asemenea noi clipuri vocale şi noi posibilităţi de interacţiune cu restul NPC-urilor.

Must play - MODs

Icewind Dale

Heart of Winter: Trials of the Luremaster

Primul şi ultimul add-on realizat pentru acest joc superb. Add-on-ul gratuit, făurit chiar de Black Isle, aduce cu el 20 de zone noi, nenumăraţi monştri noi, mai multe obiecte unice şi bags of holding şi aproximativ 8-10 ore de joc în plus. Poarta spre noile aventuri se află în inima Kuldahar-ului.

Icewind Dale II Mods

IWD2 Bonus Merchant

Acest MOD adaugă un nou negustor jocului. Ribald Barterman, asemenea comercianţilor din **BG2**, vinde mărfuri care fac referire la cele mai cunoscute obiecte din **Planescape Torment** sau **Icewind Dale**. Echipamentele oferite sunt relativ decente, dar mult prea scumpe. Acest nou negustor apare în Gallaway Trading Post şi în Conway's Smithy.

IWD2 Ease-of-Use

Un mod care schimbă pe alocuri jocul, făcându-l mult mai uşor de parcurs şi mult mai echilibrat. Modifică atât sistemul de joc,în punctele cruciale cum ar fi evoluţia personajelor sau luptele cu inamicii mai importanţi.

Undead Targos Mod

Acest MOD schimbă zona de start a jocului. **Targos** este acum atacat de undeads şi câteva grupuri de globini. În continuare, misiunile sunt destinate pentru party-urile de level unu, dar, de data asta, nu mai sunt o plimbare pe faleză. Acest fapt aduce culoare jocului, înlocuind tutorialul cam plictisitor.

Icewind Dale II

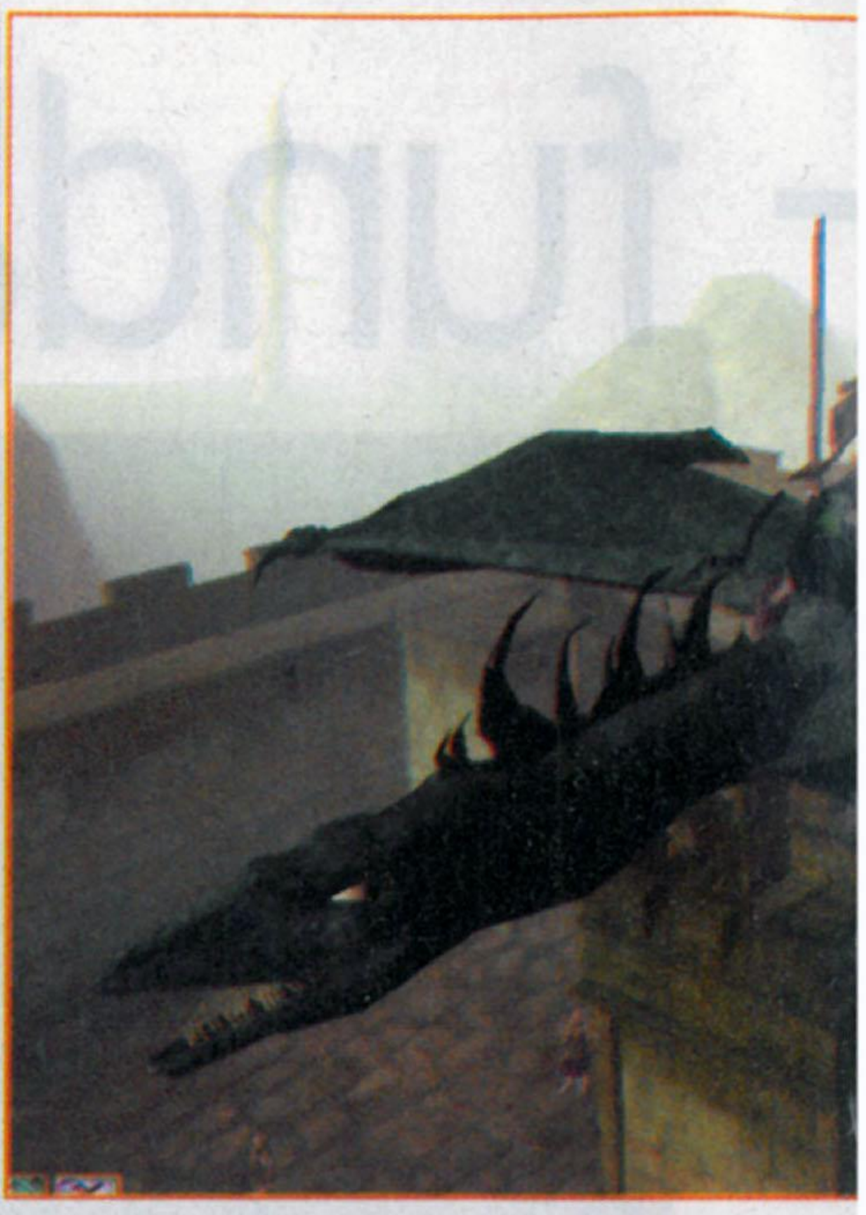
Acest proiect adaptează conţinutul din **Baldur's Gate 2** engine-ului grafic din **Icewind Dale II** şi celei de-a treia ediţii a regulilor AD&D. S-a ajuns astfel la o combinaţie interesantă între sistemul inteligent din **Icewind Dale II** şi firul epic, de neegalat, din **Baldur's Gate 2**. MOD-ul este încă în fază beta.

Non-Weimer IWD2 Mods

Acest pachet de MOD-uri conţine diverse mici modificări care insuflă viaţă nouă în jocul deja terminat. Gameplay-ul este uşor modificat, prezentând noi provocări pentru jucătorii cu experienţă.



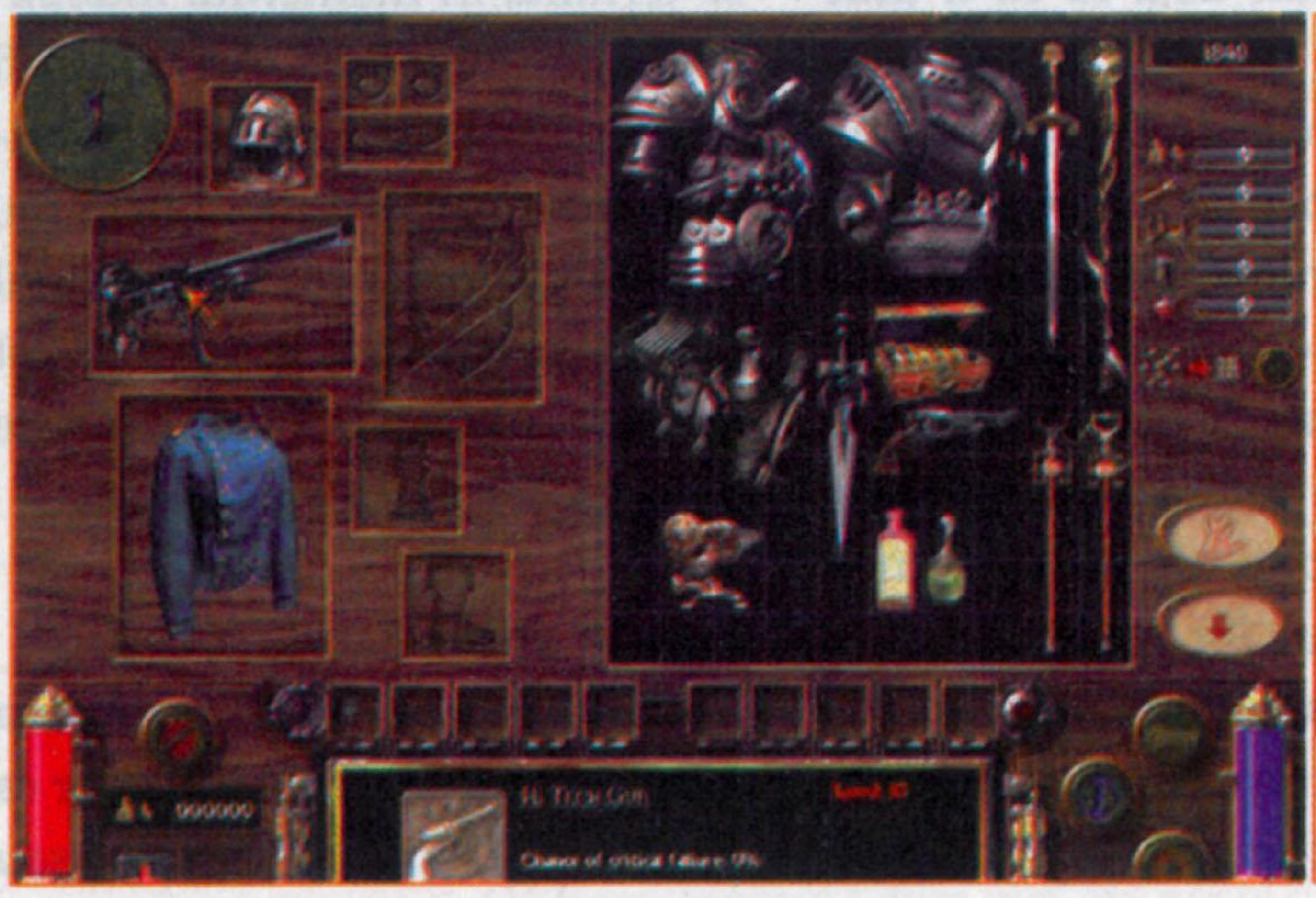
GRANDIA II **Sistem de luptă de simplu, emfaza fiind pe firul epic**



Fallout jucătorul are posibilitatea să-şi definească personajul în cele mai mici detalii, după propriul gust, pornind de la înfăţişarea fizică şi terminând cu atributele de bază. La alte jocuri, precum **Septerra Core**, **Diablo II** sau **Final Fantasy** porneşti cu personaje predefinite de către producători. În cazul acestora din urmă, de obicei şi evoluţia este deja bătută în cuie. Chiar dacă zarul a fost eliminat din ecuaţie (în cazul pen and paper atributele erau stabilite cu ajutorul zarului, printr-o metodă laborioasă) această primă etapă a rămas deosebit de importantă şi complicată (cel puţin pentru unii). Configurarea personajului defineşte stilul de joc, prin urmare, experienţa de joc. Nici un roleplayer adevărat nu sărea pe această fază, cunoscând importanţa ei. Odată însă cu trecerea în comercial a genului, această fază a devenit din ce în ce mai neglijată. De exemplu, în **Icewind Dale II** existau deja party-uri de aventurieri gata făcute. Pitoreasca complexitate a seriilor **Wizardry** sau **Might and Magic**, este păstrată doar de descendenţi ai unor serii legendare precum **Oblivion**. Restul RPG-urilor oferă o iluzie a varietăţii: de obicei putem alege din personaje imaginate de alţii, fiind forţaţi să ne identificăm cu un rol creat de alţii. Există şi jocuri precum **Planescape Torment**, unde, deşi înfăţişarea personajului era fixă, atributele puteau fi stabilite liber de jucător. Anumite jocuri propuneau clase în care să se încadreze noile personaje (paladin, rogue, sorcerer), altele precum **Dungeon Siege** te încadrau în clase ulterior, în funcţie de armele preferate. Jocurile ca **Final Fantasy** au renunţat la sistemul de clase, tratând fiecare personaj ca o entitate unică. Aceste clase, alături de rase şi de abilităţile alese influenţau şi evoluţia ulterioară a personajului.

Abilitate sau atribut?

Unul dintre elementele cruciale ale fiecărui sistem este modul în care permite personajelor să evolueze. Fie că e vorba de atribute, de abilităţi sau echipament, este clar că acestea trebuie să se îmbunătăţească pentru a putea face faţă oponenţilor din ce în ce mai numeroşi şi mai puternici. Evoluţia este condiţionată de fiecare joc altfel. RPG-urile clasice în general se concentrau pe îndeplinirea diferitelor quest-uri, care presupuneau atât lupte, cât şi provocări intelectuale (diferite puzzle-uri care variau de la rezolvarea de ghicitori până la convingerea diferitelor NPC-uri). Hack'n'slash-urile moderne, în încercarea lor de a fi uşor accesibile şi de a oferi satisfacţie imediată, s-au focusat pe lupte şi cresc răsplata direct proporţional cu numărul de oponenţi eliminaţi. Libertatea de a personaliza această evoluţie este diferită de la joc la joc. Jocurile bazate pe D&D precum **Baldur's Gate** sau **Neverwinter Nights**, permiteau o evoluţie liberă, personajul fiind însă limitat de clasa în care a fost înca-









ARCANUM Un univers paralel incitant, unde magia duce o luptă aprigă cu tehnologia

drat inițial. Jocuri precum **Arcanum, Planescape Torment** sau **Fallout** ofereau o libertate totală, jucătorul definind fără restricții ce se va alege de personajul său. Cele mai mari restricții există la jocurile asiatice precum **Grandia II** sau **Final Fantasy**, unde jucătorul nu are nici o implicare în dezvoltarea caracterelor. În jocurile clasice, atributele determinau diferitele abilități de luptă, și nu numai. În **Pool of Radiance**, de exemplu, un vrăjitor nici nu putea ridica o sabie two-handed, iar un warrior nu putea recita o formulă magică. Ei puteau evolua doar în cadrul claselor proprii, investind în atribute punctele de experiență câștigate. Acesta este numit sistemul de experiență și este caracteristic jocurilor D&D. Seria **The Elder Scrolls**, în special **Daggerfall**, a introdus însă un nou sistem, cel de antrenament, în care abilitățile nu mai depind în așa mare măsură de atribute. În jocurile care au adoptat acest sistem, abilitatea de a mânui o armă sau de a efectua o vrajă era condiționată de antrenament și nu de abilități. Cu cât mânuiai mai mult un tip de armă, cu atât mai bun deveneai. Din această categorie fac parte printre altele **Dungeon Siege** și **Gothic**.



Fiecare dintre cele două au avantajele și dezavantajele sale. Sistemul de experiență este mai flexibil și mai fair, dar mai puțin realist. Poți ajunge un warrior renumit cu skill-ul de bash la maxim, fără să-l fi folosit vreodată. Pe de altă parte, sistemul de antrenament oferă pentru terminarea questurilor doar recompensă materială, presupunând că experiența a fost câștigată în timpul încercării de a atinge scopul misiunii. Cel din urmă poartă cu el pericolul simplificării la extrem (ca la **Dungeon Siege**) și este caracteristic Action RPG-urilor (cunoscute





Must play - MODs

The Elder Scrolls III: Morrowind

Abu's Retreat

Tot o căsuță, dar, de data aceasta, amplasată în suburbiile din Pelagiad. Gândită și construită în mod asemănător cu Abu Manor, această casă oferă protecție celor obosiți sau pierduți.

Phoebe's Misc Pack nr. 1, nr. 2 și nr. 3

Acest MOD redecorează jocul, modificând aspectul diferitelor obiecte. Conține, pe lângă texturi noi, și design-uri de obiecte noi.

Sword of the Perithia

Aceasta este o conversie totală care transformă jocul de bază într-un RPG nou. Deși Vvanderfell rămâne pe hartă, firul epic al MOD-ului te poartă într-un nou regat, cu cinci noi orașe mari și nenumărate orășele și tabere. În cele aproximativ 80 de ore de joc planificate vei putea întâlni peste 100 de NPC-uri și va trebui să îndeplinești cam tot atâtea quest-uri.

Leaves of Lorien

Acest MOD adaugă jocului o mică insulă adormită, Isle of Elenna, situată la sud de docurile Ebonheart. Insula ascunde seturi de armuri complete ascunse prin diferitele lăzi răspândite pe insulă (39 la număr). Acestea sunt păzite de gardieni întunecați, generate de joc în funcție de nivelul tău.

Aragon's Bow

Dacă reușești să treci cu succes de încercările lui Aragon the Battlemage ai șansa să cucerești legendarul său arc și abilitatea de a-ți făuri propriile săgeți.

Sacred

Copperhead: Retaliation

Pasionații de **Sacred** vor descoperi în acest mod o grămadă de elemente noi aduse jocului. Echipa ce s-a ocupat cu producerea acestora se laudă cu un rezultat final excelent, pe care vă invităm să îl confirmați.

Dungeon Siege

Yesterhaven

Un mod scurt pentru multiplayer, **Yesterhaven** o povestioară drăguță, și nu necesită un personaj pre-definit sau o experiență de-o viață pe plaiurile Arranei. Scurt și la obiect.

Must play - MODs

Fallout 2

The Second Apocalypse

Acest mod schimbă sistemul de lupte al jocului în funcție de nivelul de experiență. Cu cât personajul tău are un nivel mai mare, cu atât mai grele devin încăierările cu oponenții.

The Living Dead

Un mod care pune în rol principal zombies. Aducând cu el patru hărți noi, dintre care două se repetă într-un ciclu infinit, **The Living Dead** te confruntă cu armate întregi de undeads.

Wasteland Merc 2

O campanie proaspătă care se prezintă cu 13 noi locații, nenumărate arme și misiuni noi, linii de dialog bine gândite etc. Trezindu-te în rolul unui mercenar, va trebui să cutreieri pustietățile din jur căutând de lucru.

Diablo II

Ancestral Recall

O modificare hardcore, **Ancestral Recall** adaugă o serie completă de noi monștri, dungeon-uri noi, item-uri, precum și o dificultate sporită ce le va pune bețe în roată până și celor mai buni jucători.

Hell on Earth 2

Pentru cei care s-au plictisit de clasicele personaje prezente în **Diablo II** și vor ceva mai multă diversitate, **Hell on Earth** modifică toate clasele, pentru a ne oferi Magehunter, Holy Knight, Tribal Lord sau Rogue.

Seven Lances

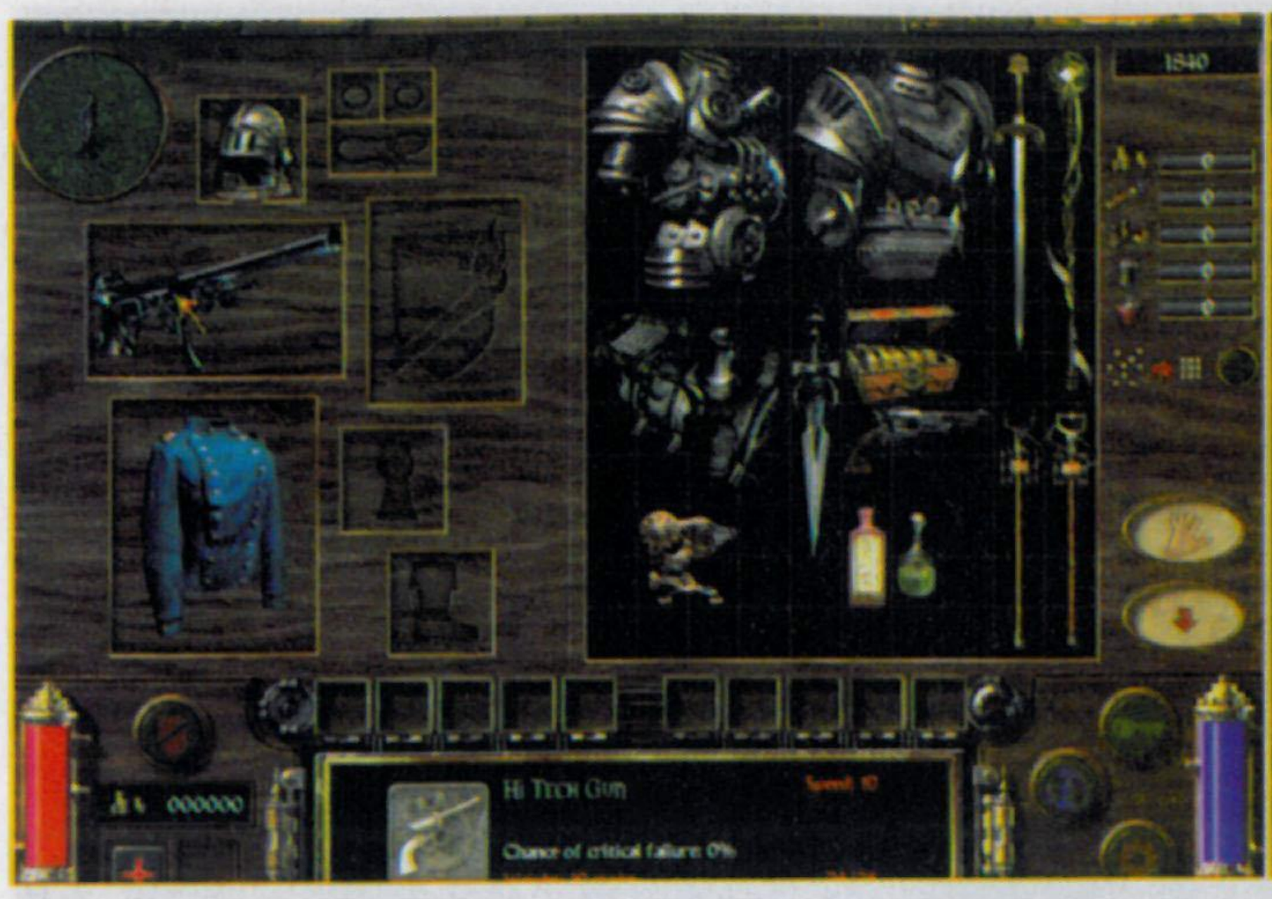
Există o rasă veche și foarte puternică, The Eternals care au purtat războiul Celor Șapte Sulițe. La sfârșitul războiului, Iadul a încercat să cucerească o lume rămasă fără apărare... Aici intri tu în schemă.

Sanctuary Corrupted 2: "Sanctuary in Chaos"

O modificare ce se joacă cu o grămadă de tweak-uri in game, **Sanctuary Corrupted** oferă jucătorilor o nouă experiență în **Diablo II**, modificări de skill-uri, rețete, runewords, tot ce trebuie pentru a ne convinge să îl încercăm.

Tides of War

Într-un tărâm măcinat de atacuri continue din partea demonilor, va trebui să îți încerci norocul împotriva dușmanilor. Cu toate acestea, nu ești singur. O grămadă de modificări in-game vin să îți dea o mână de ajutor...





și ca hack'n'slash). Pericolul primului este de a-i atribui prea multă importanță evoluției, făcându-l elementul central al jocului, o greșeală imensă (vezi cazul lui **Temple of Elemental Evil**).

Diplomație sau tăișul paloșului

Indiferent dacă avem de-a face cu un RPG clasic sau cu unul axat pe acțiune, luptele rămân importante. În cazul unor jocuri ca **Final Fantasy** sau **Fallout**, oponenții de pe hartă sunt generați aleatoriu, ei nefiind așa de importanți din punctul de vedere al povestirii. În acest caz, în zonele periculoase, fie jucătorul dădea peste grupuri de oponenți apărute aleatoriu, fie el era surprins de cete de monștri generate de AI. Cutreierarea zonelor în căutarea de astfel de confruntări a fost numită grinding, termen al cărui sens a fost ușor alterat de MMORPG-urile din zilele noastre. Acolo unde, însă, NPC-urile și oponenții joacă un rol crucial în firul epic, vezi **Baldur's Gate** sau **Wizardry**, oponenții erau amplasați cu multă grijă și urmărind un demers logic. Aici, fiecare adversar are rolul lui, iar boșii finali sunt parte integrantă a poveștii. Aceste confruntări scriptate, deși nu sunt variate, lasă loc unei mai bune integrări în poveste.

Fiecare joc avea un sistem de luptă propriu, mai mult sau mai puțin echilibrat. Acestea variau din mai multe puncte de vedere. Cea mai mare și mai evidentă diferență se referă la timing: cele de teapa lui **Wizardry** sau **Might and Magic** erau turn based, până când cele ca **Diablo** sau **Neverwinter Nights** se desfășurau în timp real. Un element comun este însă faptul că armele făceau un damage situat între două valori: minim și maxim. Această valoare era determinată de asemenea aleatoriu. În cazul **D&D** a rămas celebră 2d10. Aceasta nu înseamnă că dai de două ori cu valoarea de 10 și face 20 damage, ci că dai de două ori cu un zar de 10 fețe, damage-ul variind între 2 și 20. Această valoare este însă modificată și de statisticile armurii adversarului. Tot în cazul **D&D** a rămas celebru THAC0, care nu se citește ca „thaco", însemnând To Hit AC (Armor Class) 0 (zero). Factorii aleatorii ai confruntărilor asigurau ca nici o luptă să nu fie la fel.

Vest contra Est

În funcție de diferențele culturale există o mare diferență între RPG-urile produse în Vest și cele importate din Est. Europenii și americanii se fălesc cu **Baldur's Gate**, **Fallout**, **Planescape: Torment**, **The Elder Scrolls** sau **Might and Magic**. Deși diferă, ele poartă amprente comune ale culturii fantasy și cyber punk caracteristice Vestului. În cazul acestor RPG-uri povestea este mai puțin



profundă decât la japonezi, dar avem de-a face cu sisteme mult mai elaborate şi mai detaliate, de asemenea mult mai flexibile. Majoritatea RPG-urilor noastre clasice îşi trag seva din opera lui J. R. R. Tolkien (este de ajuns să ne gândim doar la rase şi clase). De asemenea, la noi evoluţia personajului este mai lentă şi limitată la niveluri mai reduse.

În cazul RPG-urilor asiatice, punctele cheie rămân povestea şi evoluţia sentimentală a personajelor, restul fiind subordonate acestora. Cu titluri ca **Dragon Quest**, **Final Fantasy**, **Phantasy Star**, **Suikoden** sau **Grandia**, devine evident că aceste RPG-uri sunt foarte colorate, cu personaje copilăroase, combinând SF-ul cu fantasy-ul clasic. Inspiraţia principală a acestor jocuri rămâne subcultura anime şi manga. Povestea se focusează, de obicei, asupra bătăliei binelui împotrivă răului, îmbrăcată însă în diferite forme. Jucătorul se va situa întotdeauna de partea binelui, fiind nevoit să treacă prin tragedii pentru a-şi atinge scopul. Din cauza furtunii de sentimente din centrul jocului, sistemul este adesea neglijat, producătorii optând pentru unul de bază (după modelul **Final Fantasy**) modificându-l uşor. În 99% din cazuri, aceste jocuri presupun lupte turn based şi permit o evoluţie a personajului de la nivelul 1 până la 99.

Sistemul nostru cel de toate zilele

Nu putem trăi fără el, dar se pare că nici cu el n-am putut. Sistemele complexe şi tradiţionale au fost lăsate în fundal, la fel ca RPG-urile tradiţionale, producătorii optând pentru sisteme mai uşoare şi mai puţin anevoioase. Acum distracţia trebuie să fie iminentă iar satisfacţia imediată, aşa că nu e de mirare că sistemul a fost pus în serviciul comercialului. În loc de ore lungi de acomodare, acum sunt suficiente câteva minute. În loc de a încadra luptele în poveste, azi producătorii se chinuie să facă loc firului epic subţirel, pe lângă încăierările debordante. Sistemul s-a schimbat, s-a simplificat, dar s-a păstrat, chiar dacă în prezent nimeni nu se mai gândeşte la mecanismele care operează în culise.

LORD OF BEERCRAFT
jacint@pcgames.ro



Must play - MODs

Knights of the Old Republic

KotOR "CT Black" MOD

Pentru cei care doresc să îşi ascundă faţa de ochii lumii, fie din motive de estetică, fie din ceva dragoste profundă pentru mister, iată un mod ce te face să arăţi ca un Counter Terrorist.

High Stakes Pazaak

Vi s-a părut mereu că mizele oferite de jucătorii de **Pazaak** sunt extrem de mici? Nici o problemă. Puneţi mănuţa pe acest mod şi vă puteţi risca întreaga avere.

I AM JEDI!

Dacă aţi jucat de sute de ori jocul şi nu mai aveţi chef să treceţi prin toate ritualurile de iniţiere, acest mod vă oferă posibilitatea de a începe treaba ca un adevărat Jedi care se respectă.

Jedi Whiskers

Toţi cavalerii Jedi ar trebui să poarte barbă. E absolut jignitor să arăţi ca un puştiulică de 15 ani şi să manevrezi în acelaşi timp un Lightsaber.

Ebon Hawk Basement

Să cotrobăi toată galaxia pentru nişte item-uri poate fi pentru mulţi o muncă în zadar. Pentru nişte sume de bani substanţiale, puteţi coborî în subsolul navei Ebon Hawk, unde câţiva vendori mai speciali vă aşteaptă...

Skip the endire spire

Tutorialul iniţial din joc este, cu siguranţă, plictisitor pentru cei ce au parcurs de mai multe ori povestea. Drept pentru care, iaca un mod care vă permite să "săriţi" peste episodul **Endire Spire**.

Dark Apprentice: Holowan Consortium

Avem de-a face cu un content mod, ce introduce o serie de quest-uri secundare, tot soiul de armuri noi, lightsabere, merchants. Ce mai! o colecţie puternică de noutăţi ce garantează longevitatea jocului.

Neverwinter Nights

Shadowlords, Dreamcatcher and Demon campaigns

Un bundle ce conţine toate campaniile Shadowlords, Dreamcatcher şi Demon, toate aranjate frumos într-un executabil. Pentru cei ce vor să pistoneze toate campaniile respective, e o alegere bună.

The Hex Coda

Civilizaţia modernă oferă pace şi siguranţă, cu toată magia controlată de o afacere imensă numită Cathedral Corporation. Făcând parte dintr-o mişcare underground ce foloseşte magia, fiecare zi e o cursă pentru a descoperi noi şi noi metode de a o pune în practică.

Tales of Arterra - The Awakening

Ai avut mereu visuri despre ţinutul Istar. Cumva, ai impresia că este locul în care vei descoperi răspunsul la o întrebare apăsătoare: Cine eşti?



Evoluţia/Involuţia sistemului de party în RPG-uri

Articolul care urmează nu se vrea a fi decât o creionare schematică a sistemului de party într-un RPG, şi cum s-a metamorfozat el de-a lungul timpului. **Un studiu aprofundat pe marginea acestui subiect ar fi acoperit probabil două-trei volume şi mi-ar fi luat vreo trei ani din viaţă.** Drept pentru care nu vă apucaţi de bocit pentru că nu am amintit anumite titluri, mai mult sau mai puţin importante, în ceea ce urmează să vă împărtăşesc.

RPG-urile constituie un gen de joc care, prin definiţie, trebuie să ofere o cantitate impresionantă de conţinut. O poveste solidă, un sistem de quest-uri complex, un univers în care imersiunea să fie posibilă din prima jumătate de oră de joc, precum şi o serie de personaje cu personalitate. Toate acestea, combinate cu un gameplay respectabil, un sistem de party echilibrat şi cu cât mai multe ore de joc constituie elementele definitorii ale unui RPG.

Cu siguranţă am mai putea găsi tot felul de bunătăţuri colaterale ce cresc calitatea unui RPG, însă, pentru mine, ceea ce constituie cel mai important lucru în compoziţia acestui gen de jocuri este sistemul de party. Din nefericire pentru unii, din fericire pentru alţii, de-a lungul timpului nu s-a ajuns la un sistem unitar, care să satisfacă gusturile tuturor devoratorilor de role-play, însă toate jocurile au încercat să adapteze, după caz, un anumit concept care se mula pe stilul respectiv al jocului în cauză. Nu voi sta să mă leg acum de fiecare RPG apărut pe piaţă, fie el pe calculator, fie el pe un carton de hârtie cu zaruri; voi lua în schimb la purecat cele mai importante titluri, dacă vreţi, referinţele în domeniu.

Baldur's Gate şi compania

Pentru unii, referinţa absolută în domeniu, **Baldur's Gate** este ceea ce putem numi o capodoperă. Cu o grămadă de ore de joc puse la dispoziţia jucătorilor, cu o



poveste excepțională, bazată pe sistemul „Trunchi de copac", cu o serie de personaje din care îți puteai alcătui party-ul ideal, **BG** este pur și simplu sublim. Cel mai interesant aspect al party-ului de aici (comparativ cu ceea ce avea să vină în anii ulteriori), este faptul că cele șase personaje sunt controlate exclusiv de jucător, drept pentru care tactica și strategia bătăliilor nu se reduceau, ca în prezent, doar la un point, click și așteptarea rezultatului. Diversitatea de clase (împrumutate toate din sistemul AD&D 2.0) și numărul mare al NPC-urilor pe care le puteai alege de-a lungul aventurilor tale să te însoțească mai departe, ofereau o paletă de opțiuni bogată pentru absolut orice stil de joc, de la iubitorii de magie, la amatorii de party bazat pe healing, până la mai brutalii noștri colegi ce aleg mereu forța brută. Mai mult decât atât, interacțiunea dintre membrii party-ului dădea un plus de vitalitate jocului. Alegerea camarazilor de arme se putea dovedi foarte interesantă, datorită sistemului de alignment, specific AD&D-ului. Acesta avea o importanță deosebită în dinamica echipei, de foarte multe ori anumiți membri decideau să plece de capul lor din cauza neînțelegerilor cu ceilalți, în plus, se dovedeau a fi amuzante de urmărit micile comentarii acide ce luau naștere între camarazi.

Varianta mai „lite" a lui **Baldur's Gate**, **Icewind Dale**, a fost ceva mai mult axată pe partea de combat, cu un party prestabilit; însă și aici sistemul de creare a personajelor era unul extrem de complex – cu același set de abilități și de clase specific AD&D-ului. Deosebirea majoră era că membrii party-ului nu mai interacționau unii cu alții, accentul jocului fiind pus mai mult pe partea de explorare a dungeon-urilor și pe un sistem de combat intens, însă ceva mai facil. Dacă vreți (și dacă, evident, putem spune așa ceva), **Icewind Dale** a fost ceva mai casual, fără a-și pierde însă nimic din farmecul acelui univers fantastic.

Unul dintre cele mai controversate RPG-uri din toate timpurile este puiuțul celor de la Black Isle (R.I.P.), **Planescape Torment**. Cu o poveste halucinantă, în care personajul central trece prin tot soiul de aventuri excepțional de bine închegate pentru a-și regăsi identitatea pierdută, jocul s-a folosit de un sistem de party original. Interacțiunea dintre Nameless One și anturajul său dubios (alcătuit din tot soiul de personaje, care mai de care mai ciudate), era mult mai importantă decât în alte jocuri de profil. Foarte multe quest-uri sau deschideri de noi zone erau implicații ale unei bune comunicări între aventurierii noștri, iar povestea, pe măsură ce evolua, devenea din ce în ce mai complexă și mai bogată în filosofie. Trebuie menționat probabil și faptul că **Planescape Torment** este titlul cu cel mai lung dialog din istoria jocurilor. Vedem așadar un accent mult mai mare pus pe party ca echipă, nu atât la capitolul într-ajutorare reciprocă



DĂ CU FIREBALLU' neamule!!!





CE PĂSĂRICĂ drăguţă! Vrea să mă mănânce

pe câmpul de luptă, cât mai mult la stabilirea unor relaţii puternice între membrii grupului. Adică mai mult accent pe discuţii lungi şi încâlcite, în defavoarea unei acţiuni alerte, ca în **Icewind Dale**, de exemplu. Este probabil şi unul dintre motivele pentru care jocul a fost considerat un „eşec financiar".

O categorie ceva mai specială în istoria genului o constituie, fără îndoială, serii ca **Wizardry** sau **Might & Magic** care, cu toate că foloseau un sistem grafic first person, beneficiau de party de câte patru. Ei bine, nu exista absolut nici o interacţiune între aceste personaje, însă bogăţia şi varietatea grupului o constituiau numărul destul de sănătos de party-uri dintre care puteam alege, cu specializările aferente (în titlurile mai târzii). Discutăm aici de nişte titluri care au făcut istorie. La o analiză ceva mai atentă, vom observa că exact aceste jocuri sunt puntea de legătură între RPG-urile pe bază de party şi cele solo, prin tentativa de a minimaliza „senzaţia" existenţei grupului, abordând o perspectivă first person. Mai exact fie spus, **Might & Magic** şi **Wizardry** sunt nişte RPG-uri solo în care personajul principal este dotat cu o grămadă de abilităţi, de la sword specialisation la Healing, de la Dark Magic la Bow. Tendinţa aceasta, tendinţă care este, de fapt, revenirea conceptuală la primele RPG-uri (ce erau solo prin excelenţă), se va accentua mai târziu, în câteva dintre titlurile moderne de referinţă.

Pentru pasionaţii de RPG-uri portate de pe console, avem cu ce să ne mândrim. Evident, cu seria **Final Fantasy**. Chiar dacă stilul ceva mai... asiatic al jocului nu este neapărat destul de exotic pentru a prinde la europeni la fel cum prinde peste ocean, seria a avut un succes deosebit, mai ales prin vârful de lance **Final Fantasy VII** (joc ce îl am şi acum instalat pe calculator). Aici, party-ul era ceva mai dinamic, deoarece povestea se împletea constant în jurul lor (şi, paradoxal, mai puţin în jurul lui Cloud, personajul principal) şi al inter-relaţiei dintre ei. Toate aceste personaje apar pe parcursul jocului, atunci când jucătorul este gata pentru a-i cunoaşte, nu mai devreme, nu mai târziu, ele fiind atât de bine integrate în structura titlului, participând atât de activ în crearea imersivităţii universului, încât povestea jocului este, şi azi, categorisită drept una dintre cele mai bune şi mai „siropoase" ever made.

Mai aproape de prezent

Revenind în ograda celor de la Bioware, ajungem la **Neverwinter Nights**, un joc ce a înregistrat un succes nebun datorită Toolset-ului ce îi prelungea viaţa şi care, pus la dispoziţia fanilor, le oferea posibilitatea de a crea noi şi noi aventuri, de a modifica, uneori, jocul chiar în structura sa şi regulamentul său. **NWN** se baza, în continuare, pe sistemul AD&D (de această dată 3.0), însă simplifica extrem de mult sistemul de party, în favoarea unui accent pus mai mult pe o acţiune straightforward, fără prea multe bătăi de cap pentru jucătorii mai puţin experimentaţi. Singurul tău coleg de arme (şi asta, dacă ţineai neapărat să ai unul, nivelurile jocului de dificultate mici îţi permiteau, cu ceva noroc, să îl termini şi singur) era un mercenar controlat de calculator. Atât. Ce-i drept, puteai să îl alegi dintr-o gaşcă foarte colorată de personaje, cu personalităţi dintre cele mai diverse: Un Monk ce îşi dedica viaţa zeului morţii, un barbar Half-Orc pentru care onoarea era cel mai important lucru, un wizard interesat de tot soiul de gadget-uri,

DOUĂ LIGHTSABERE, adicătelea certain death. FEAR!





un rogue foarte îngâmfat şi cu un trecut dubios, precum şi mulţi alţii. Dacă parcurgeai întreg jocul alături de acelaşi mercenar, câştigai acces la o serie de trei quest-uri speciale, a căror recompensă implica o amuletă şi upgrade-ul acesteia pe parcursul capitolelor. Mai mult, fiecare quest îţi mai dezvăluia câte ceva din background-ul mercenarului tău, ca, până la sfârşit, să îi afli toată povestea. Informaţiile erau extrem de detaliate, cum ne putem aştepta de la nişte scenarişti ca cei de la Bioware, însă, în structura party-ului a început să se rupă ceva: însăşi ideea de party, cu cei şase colegi de arme, cărora trebuia să le calculezi mişcările şi spell-urile pentru a ieşi învingător dintr-o bătălie.

Probabil una dintre cele mai solide reprezentaţii de **D&D** care au apărut pe PC, în ciuda nenumăratelor bug-uri cu care ne-a bagoslovit, a fost **Temple of Elemental Evil**. Beneficiind de proaspăta, pe atunci, versiune a regulamentului, (3.5), jocul era o copie fidelă a modulului pen&paper Greyhawk. Complexitatea party-ului este vizibil accentuată de sistemul de combat turn-based care, pe lângă posibilitatea de a-ţi calcula în voie mişcările, îţi mai oferea timp suficient pentru a admira designul grafic superb al creaturilor.

Knights of the Old Republic 1 şi **2** beneficiază, probabil, de un tratament ceva mai special. În primul rând, nu trebuie să se alinieze la cerinţele AD&D-ului, drept pentru care producătorii şi-au permis să se joace cum au dorit cu sistemul de party. În ambele avem de a face cu grupuri de trei personaje, dintre care două controlate de calculator (cu menţiunea că se putea face switch între ele) – grupuri absolut suficiente pentru dificultatea inamicilor. Din nou, putem vedea reducerea complexităţii ideii în sine de party, prin reducerea numărului de spell-uri (Force Powers) şi de abilităţi, precum şi eliminarea a aproape oricărei bariere între clase. Diferenţele dintre cum îţi puteai construi cavalerul Jedi erau extrem de mici. În cazul lui **KotOR 2**, varietatea survine prin introducerea claselor de prestigiu şi a reputaţiei tale faţă de colegii din party. O inovaţie aş spune eu minoră, fără prea multe implicaţii în dinamica jocului, însă binevenită pentru cei care, sătui de hack & slash-ul cu care ne binecuvântează în ultimul timp producătorii, caută ceva profunzime şi ceva mai multă interactivitate între nişte colegi de echipă.

...And then, they were one

Evoluţia şi involuţia party-ului pe parcursul istoriei RPG-urilor poate fi asemănată cu teoria lui Blaga, deal-vale deal-vale. Totul a mers fie după cerinţele publicului, fie după trendul pieţei. Pe final, observăm că se încearcă, în multe cazuri, revenirea la „origini", adică la un sistem de joc în care personajul central este singur într-o lume plină de mistere.

Titluri precum **Gothic** sau **Morrowind** sunt excelente exemple de implementare senzaţională a conceptului de one man army în fizica RPG-urilor, cel puţin pe plan actual. Atenţie, esenţa RPG-ului nu se pierde defel cu absenţa unui party, însă gameplay-ul a trebuit simţitor modificat pentru a se putea „mula" pe noul/vechiul stil de abordare al genului. Unii dintre jucători au fost bucuroşi că, prin această metodă, se pot concentra exclusiv asupra personajului din spatele căruia îi controlează destinul, în timp ce alţii regretă şi acum lipsa unei tactici ceva mai complexe pe câmpul de luptă. Fără doar şi poate, RPG-ul ca gen per ansamblu s-a modificat foarte mult pe parcursul timpului, căpătând la rândul său subgenuri, noi fani şi noi posibile abordări. Toate acestea nu pot decât să creeze diversitate într-un stil de joc bătrân şi, consideră unii, pe cale de dispariţie.

SHAMELESS ONE
paul@pcgames.ro



FINAL FANTASY, sau cum să captivezi fanii în stil japonez



AGLOMERAŢIE MARE se vând morcovi



ÎN TEMPLUL ACESTA, viaţa e văzută în 3.5. AD&D 3.5



BĂIEŢI, aţi venit în vizită?







The Elder Scrolls IV: Oblivion

3E427

Imperiul fermentează din cauza succesiunii. Împăratul este bătrân şi are doi moştenitori declaraţi, Enman şi Ebel, însă se aud destule bârfe despre succesiune în Cetatea Imperială. Între timp, în Morrowind, un sclav născut din părinţi fără obârşie însemnată a fost eliberat de Blades şi angajat ca agent imperial ca să descopere profeţia lui Nerevaine şi ca să confirme zvonurile despre deşteptarea celei de-a şasea Case, cea a lui Dagoth. (Aici începe **The Elder Scrolls III: Morrowind**).

3E428-3E430

După o lungă şi foarte periculoasă călătorie în Vvardenfell, sclavul eliberat a fost recunoscut drept Nerevaine de cele patru triburi Ashlander şi ales ca Horator de casele Redoran, Hlaalu şi Telvanni. Cu ajutorul Lordului Vivec, reuşeşte să împlinească profeţia lui Nerevaine distrugându-l pe Dagoth Ur, patriarhul reapărutei Case Dagoth, rupând legătura sa cu Heart of Lorkhan. Prin această acţiune şi prin descoperirea efectelor lui Kagrenac, înlătură influenţa negativă care s-a abătut asupra Vvardenfall. Din păcate, ruperea legăturilor lui Dagoth Ur a rupt şi legătura pe care acesta o avea cu Tribunal, decretând astfel dizolvarea divinităţii lor.

(Aceasta este povestea din **The Elder Scrolls III: Morrowind**).

Materializarea lui Nerevaine ar putea fi un pericol pentru noul tron din Morrowind, Regele Helseth însărcinează Dark Brotherhood să-l asasineze pe Nerevaine. Atentatul dă greş. În vizită la Mournhold, Nerevaine a asistat la disputa între noua monarhie a regelui Helseth şi antica divinitate a Morrowind-ului, Lady Almanexia. Regele Helseth mai are o tentativă de asasinare a lui Nerevaine, dar dă din nou greş. Se hotărăşte să-l aducă pe Nerevaine de partea sa.

(Începutul lui **The Elder Scrolls III: Tribunal**).

Tulburată de schimbarea de putere din Morrowind şi, mai mult, de pierderea puterii sale, Lady Almanexia se leapădă de sfinţenia sa şi îl ucide pe Lordul Sotha Sil. Ea îl atrage pe Nerevaine în Clockwork, oraşul lui Sotha Sil, şi aici încearcă să-l ucidă. Almanexia dă greş şi este ucisă în sala lui Sotha Sil de însuşi Nerevaine.

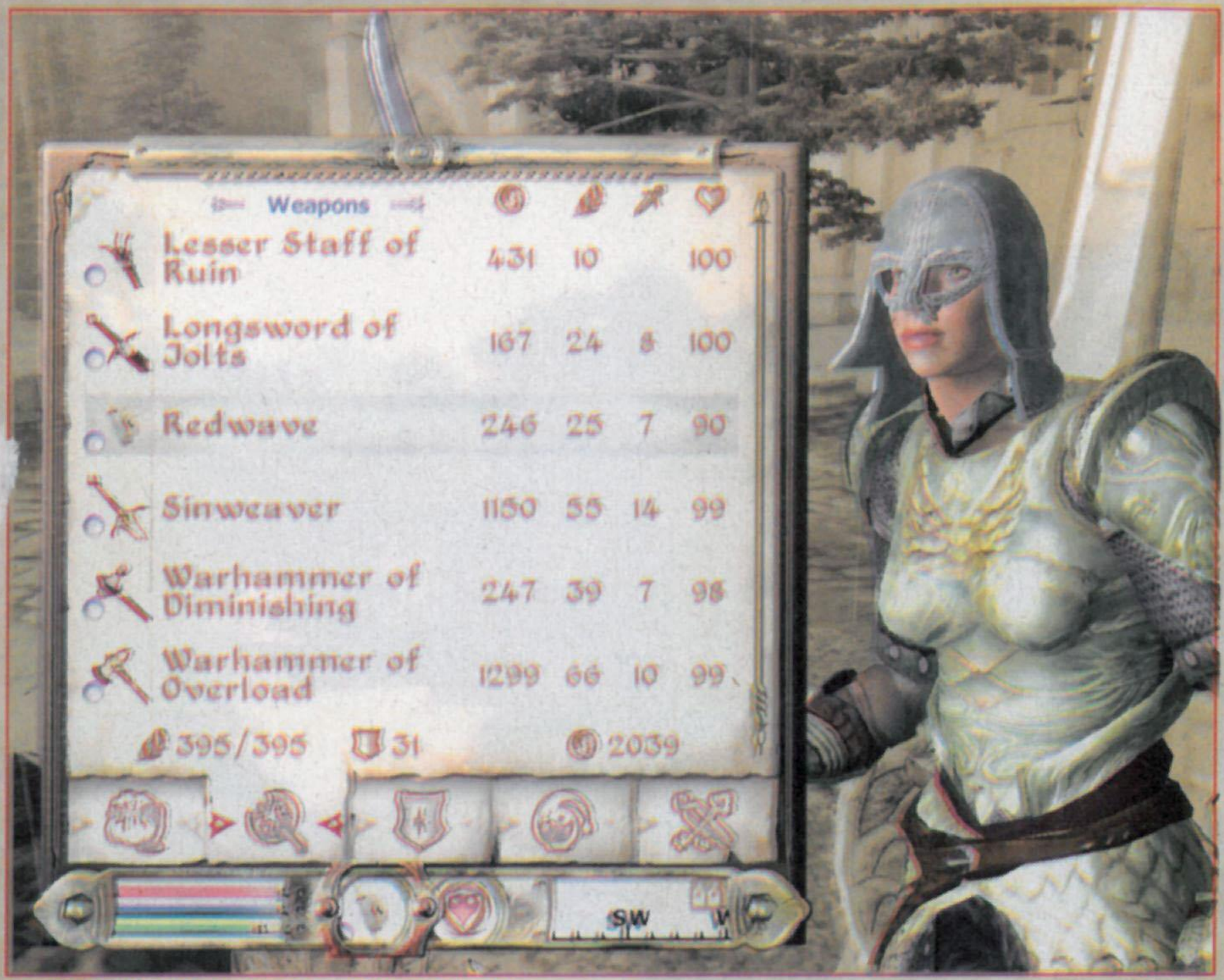
(Aceasta este povestea din **The Elder Scrolls III: Tribunal**).

Mai târziu, istoricii au consemnat o altă mare acţiune a lui Nerevaine. Pe insula Solstheim, Nereviane împiedică complotul împotriva prinţului Daedrico Hircine îndeplinind profeţia Bloodmoon. Prin aceasta, el salvează toţi locuitorii insulelor apropiate de ferocitatea licantropilor lui Hircine.

(Aceasta este povestea din **The Elder Scrolls III: Bloodmoon**).

3E433

Împăratul Uriel Septim VII şi cei trei fii şi moştenitori ai săi sunt asasinaţi. Imperiul Tamriel este pradă haosului. În acelaşi timp, portaluri ale Oblivion-ului se deschid în întregul ţinut Tamriel; venind prin aceste portaluri, Daedra atacă poporul şi oraşele Imperiului.



INVENTARUL A FOST SIMPLIFICAT, de fapt, în Oblivion vedem din câteva clicuri totul



ÎN IMAGINE APARE un Spectru... lucrurile nu stau pe roze ești atacat de trei deodată

Porțile s-au deschis

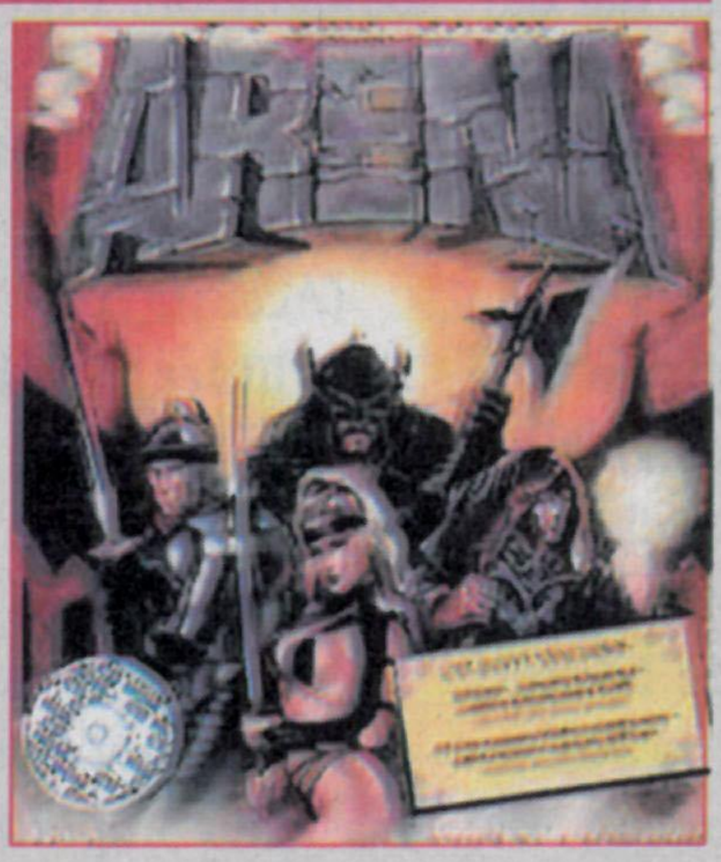
Întunericul mă înconjoară din toate părțile și frigul îmi pătrunde în piele... în jurul meu totul este pustiu, uitare, un gol absolut întrerupt doar de picăturile de apă care cad pe lespezile celulei, obsesiv, iar durata lor mi se pare o eternitate. Nu știu de cât timp zac aici prizonier, singurul lucru de care sunt sigur este că sunt înlănțuit de un zid, și nu pot mișca nici măcar o mână... picăturile repetate, la anumite intervale continuă să-mi macine nervii, gândurile m-au părăsit de-a binelea, sunt absente. De cât timp mă aflu aici? Au trecut zile, săptămâni, luni? De ce sunt încă în viață? Mi se face foame, mi-e sete; cine m-a adus în starea asta? Ce vrea de la mine? De ce mi-a răpit libertatea? Parcă a trecut o veșnicie de când sunt prizonier... de fapt, cred că nu am mai fost niciodată liber, pentru că nu am alte amintiri în afară de celula asta... Mintea mi s-a uniformizat cu sunetele celulei... Furie... furie oarbă, asta e tot ce simt acum... sângele îmi pulsează în tâmple, din nou se aude acea picătură care este la unison cu bătăile inimii mele... Neputință, durere, răni, sânge... În minte mi se derulează un caleidoscop de umilințe la care am fost supus... mi-e foame, mi-a atât de foame... mi-e sete, mi-e atât de sete; se aud pași... Ah, sunt soldați, după cum calcă... văpăile unei torțe mușcă din peretele din fața mea. Mă dau în spate îngrozit: gata, mi-a sosit ceasul! Ușa celulei se deschide cu un hârâit sumbru. Doi soldați, de rang înalt, pasă-mi-te, pășesc spre mine. În spate, lăsat în întuneric, un al treilea... Cum? E chiar Împăratul... e Uriel Septim VII! Cine sunt eu de tocmai împăratul vine în celula mea? Cine sunt eu ca să primesc o misiune de o asemenea importanță? Purtător al unei puternice amulete, destinul Imperiului atârnă pe zdrențuiții mei umeri...

Prea mult hype strică la frumusețe?

The Elder Scrolls este o saga care numără deja 13 ani, perioadă în care a marcat istoria Role Playing-ului. Ciudat, **Oblivion** este numai a patra parte oficială... Un fapt incredibil dacă ținem cont de ferocea sequel-izare care caracterizează piața jocurilor PC. Grija maniacală cu care a fost creată o lume medievală credibilă, detaliată și tangibilă justifică pe deplin arcul temporal petrecut între un episod și altul. Dar toate acestea nu au fost suficiente și ambițiile au devenit nemăsurate în a realiza un joc care să ofere o libertate

Saga The Elder Scrolls

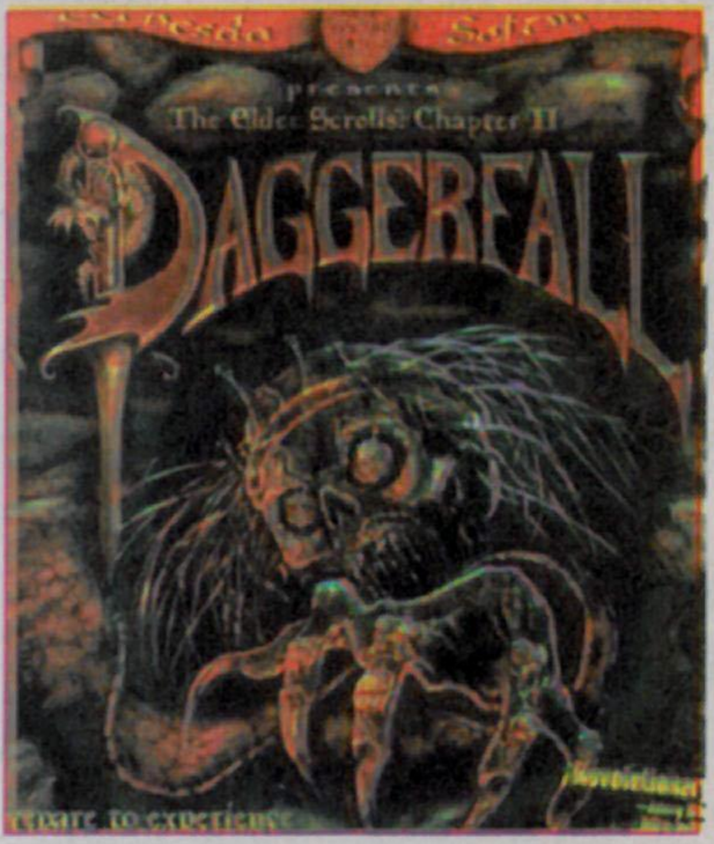
1993 - The Elder Scrolls: Arena



Primul episod istoric al sagăi vede lumea lui Tamriel pe marginea prăpăstiei din cauza lui Jagar Tharn, un mag războinic care l-a făcut prizonier pe Împăratul Uriel Septim VII într-un univers alternativ. În pielea unui erou solitar am recuperat cele opt bucăți ale Staff of Chaos, împrăștiate în opt citadele diferite, l-am lichidat pe Jagar Tharn aducându-l pe tron pe împăratul legitim și am încheiat seria catastrofelor. La aniversarea de 10 ani a sagăi, Bethesda a publicat gratuit, în vederea download-ului, această bijuterie de joc.

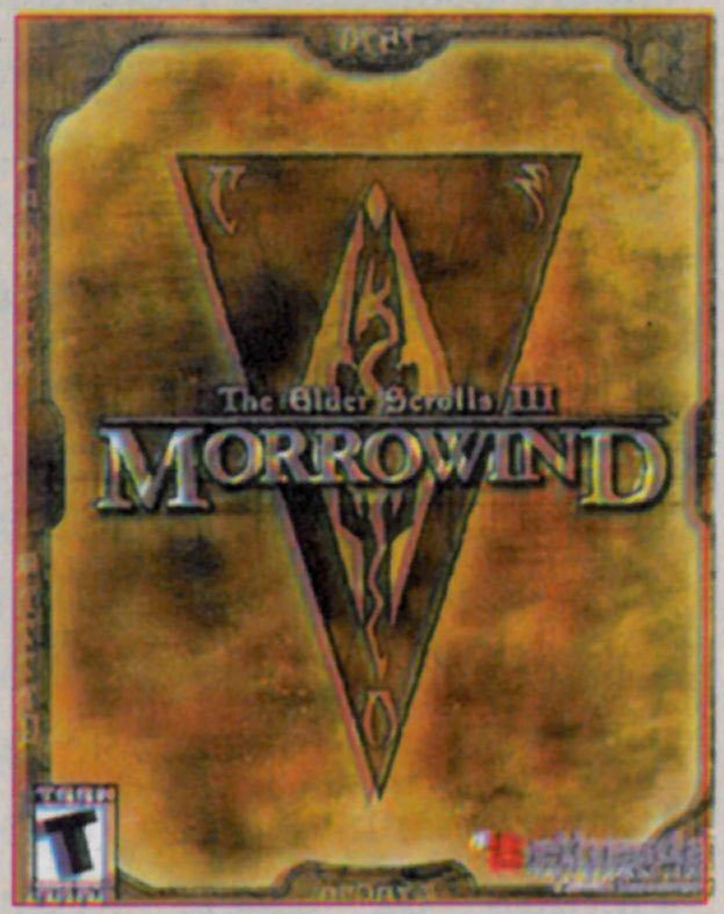
1996 - The Elder Scrolls: Daggerfall

Povestea și tâlcul lui Daggerfall sunt lungi și întortocheate. Cel mai vast episod al seriei (și cel mai plin de libertate pentru jucător) începe tot cu eroul solitar, ținut prizonier într-un dungeon întunecat, plin de labirinturi și de monștri scârboși. Aflat în pielea eroului, am avut de-a face cu un vechi rege al Tamriel-ului, pe nume Lysandus, care avea tupeul să subjuge Tamriel. Ia ghiciți cine a ieșit mai șifonat din confruntarea asta?! Cantitatea de noutăți și de features introduse în **Dagerfall** ar merita un articol aparte... Trebuie să vă spun că nici **Morrowind**, nici **Oblivion** nu au reușit să reproducă nivelul de interacțiune prezent în acest colosal episod doi, dar, din fericire, nici miile de bug-uri care colcăiau în **Dagerfall**. Pentru mine, **Dagerfall** a reprezentat cel mai bun episod al seriei, cel puțin la nivel structural.



2002 - The Elder Scrolls: Morrowind, plus add-on-urile Bloodmoon (2002) și Tribunal (2003)

De data aceasta, nu am mai început jocul în interiorul unui dungeon, ci într-o navă. Tot prizonier și tot cu niște adversari vechi și puternici ca piramidele (Dagoth-Ur) am călătorit în lung și-n lat pe continentul Morrowind, devenind un mit local și unul dintre cei mai renumiți maratoniști din Tamriel (la câți kilometri am avut de bătut...). Legendele îl cântă încă pe eroul solitar (veți descoperi ecouri ale faptelor voastre în **Oblivion**) care a salvat Morrowind.



deplină jucătorului, un univers virtual deschis oricărui tip de manevrare. Nimic din ce nu am văzut în **Morrowind**, însă. Unde-i noutatea? Răspunsul este unul singur: hype. Apariţia lui **Oblivion** a fost însoţită de o campanie mediatică făcută din materiale video publicate în timpi bine cadenţaţi şi anticipări entuziaste datorate, în mare parte, engine-ului grafic de avangardă; nu vreau să mai vorbesc de E3 2005, unde toată lumea a rămas gură-cască la vederea prezentării jocului. Hype-ul a făcut un imens rău jocului prin faptul că l-a supus atenţiei unui public larg şi destul de recent, despre care nu cred să aibă nici în clin nici în mânecă cu RPG-urile, dară-mi-te cu seria **Elder Scrolls**! Astfel, pentru fanii seriei (şi nu numai), **Oblivion** a devenit speranţa RPG-ului 3D, jocul libertăţii depline, nirvana ludică, veşnicele plaiuri ale vânătoarei... A devenit din nou visul realitate?

Un univers mamut: Oblivion

Misiunea care ni se încredinţează în joc este una foarte grea, dar nu reprezintă decât firul roşu al unui RPG foarte ambiţios în care ţi se dă libertate deplină să-ţi trăieşti aventura după bunul tău plac. Aidoma strămoşilor săi, **Oblivion** este un RPG de şcoală veche, care se bazează pe principii de joc antediluviene, dar care şi-au dovedit eficacitatea. Punerea în scenă este de aceeaşi natură, ca în **Morrowind**, dar mult mai gradată, cu o antrenare progresivă în marile mecanisme ale jocului.

Editorul personajului îţi permite să modifici fiecare trăsătură a avatarului, de la vârstă la mărimea ochilor, nasului, feţei, dimensiunea frunţii, culoarea pielii, a părului plus o mulţime de alte detalii, care fac din acesta un adevărat programel de fizionomie. Pentru cei mai puţin răbdători, există o opţiune de creare a unui personaj random, dar posibilitatea de a ne plăsmui avatarul îşi justifică timpul pe care-l petrecem cu această joacă de oameni serioşi.

Din nou, îţi alegi rasa, semnul de naştere (cu Rezistenţă, Bonus etc.) şi, desigur, clasa personajului. Avatarul tău posedă opt caracteristici (Strenght, Agility, Endurance etc.), la care se adaugă abilităţile care îi vor defini punctele de sănătate şi de magie, greutatea maximă pe care poate să o care şi orientarea sa generală, care se poate rezuma la trei mari opţiuni: fighter, mage şi thief.

Fighter-ul va fi expert în com-

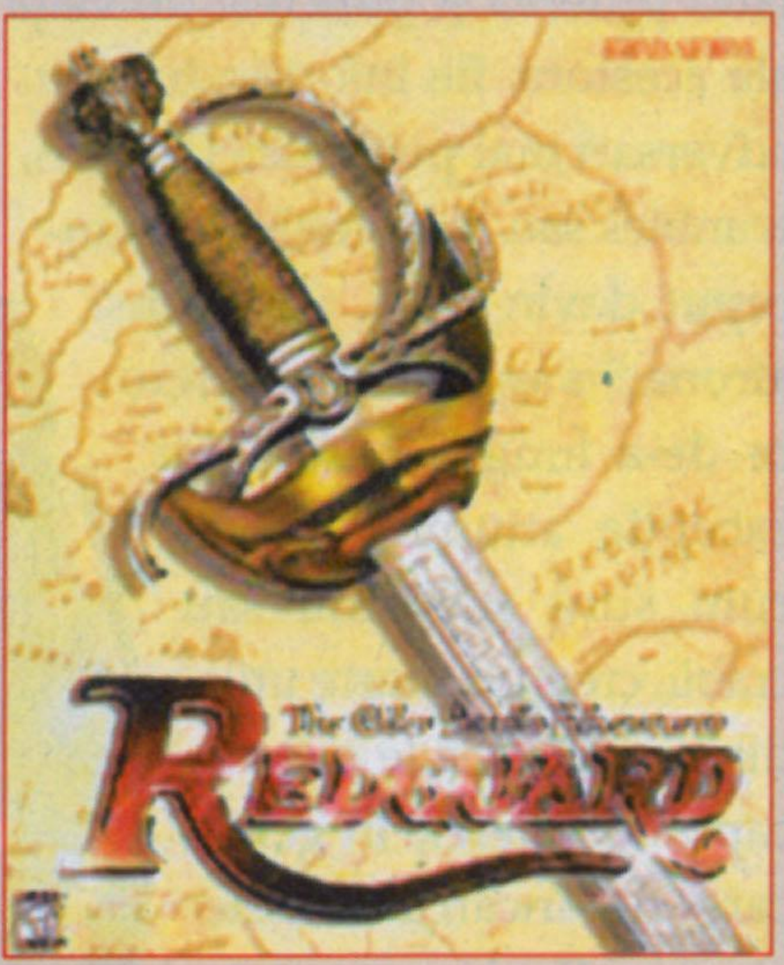
Spin-off – The Elder Scrolls

1997 - The Elder Scrolls Legend: Battlespire

Battlespire nu este altceva decât un prequel la **Arena** realizat cu engine-ul grafic al lui Dagerfall. Maleficul Jagar Tharn a ocupat academia magilor războinici **Battlespire** cu ajutorul Daedra, şi noi am rezolvat situaţia trimiţându-i pe aceştia la păscut... în **Oblivion**. Jocul este format dintr-un singur (imens!) dungeon. A fost considerat cel mai slab **Elder Scrolls** (şi cel mai plin de bug-uri, chiar mai plin decât **Daggerfall**!). Plictisitor, repetitiv, depăşit din punct de vedere tehnic la data apariţiei.

1998 - The Elder Scrolls Adventure: Redguard

În cinstea unor succese ca **Tomb Raider**, şi **Elder Scrolls** s-a bucurat de un titlu orientat action. În pielicica unei Redguard din Hammerfell ne-am trezit în mijlocul unei revolte contra guvernatorului Amiel Richton şi l-am contrâns pe împărat să facă pact cu facţiunea noastră. **Redguard** a fost un joc bun, distractiv (mai ales datorită poveştii excelente), dar care suferea de unele probleme cu controlul.





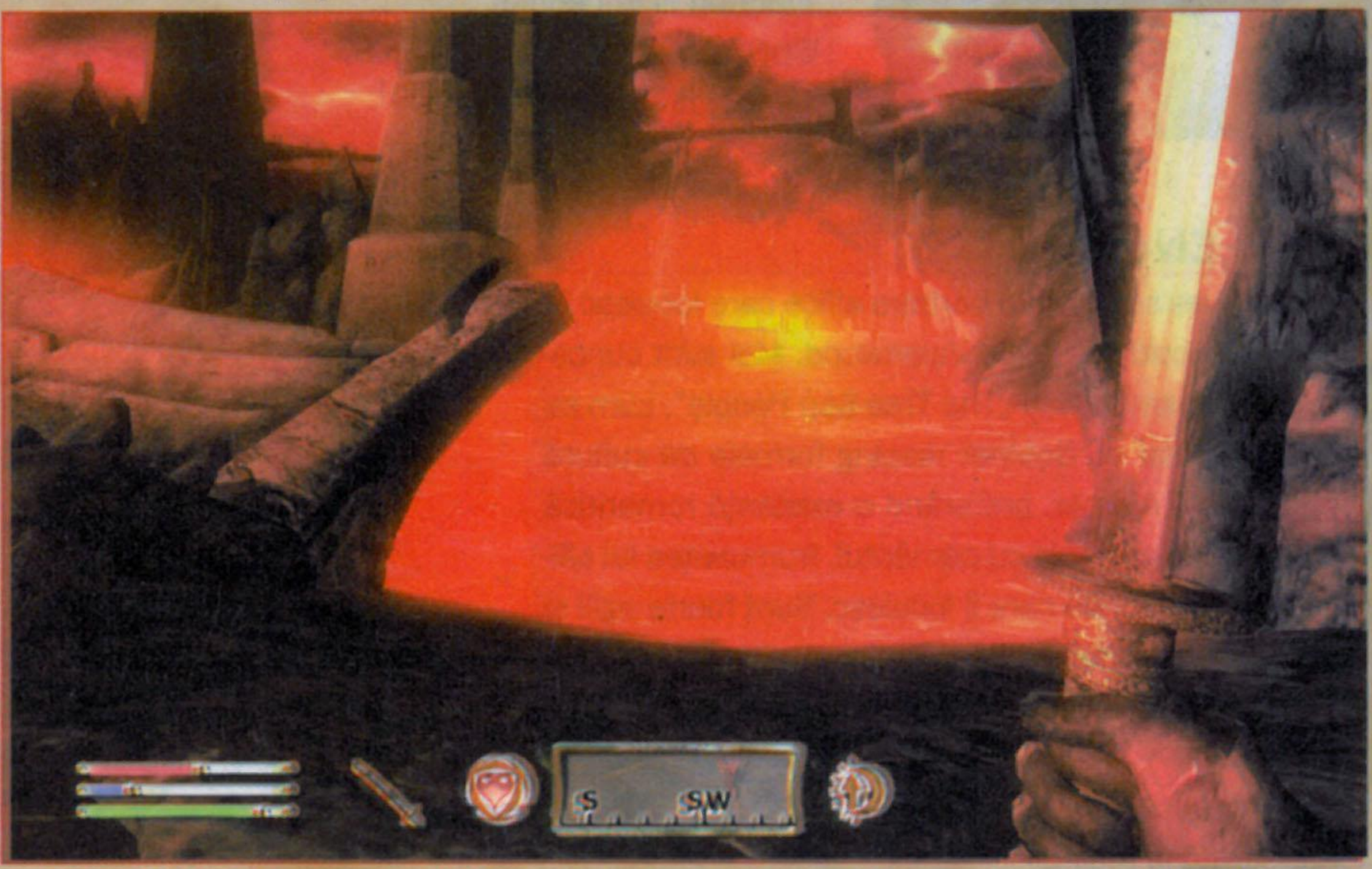
CALUL DIN DAGERFALL îşi face reintrarea în joc... momentan, l-am trimis la păscut



ULTIMA DATĂ CÂND AM GLUMIT CU EL m-a dat afară... ce ţi-e cu umorul ăsta!



MAI MULT nu poţi lua de pe NPC-urile ucise... de fapt, la ce mi-ar folosi un sutien?



OBLIVION ARE UN ASPECT DE IAD: atmosfera este apăsătoare, plus că abundă de lavă

Rasele

Argonians



Se cunosc puține despre aceștia. Anii petrecuți pentru a-și apăra teritoriile i-au făcut experți în arta războiului și natura lor îi favorizează atât în apă cât și pe pământ. Au o imunitate naturală la diferite boli și la veninurile care au decimat exploratorii regiunii. Fața lor radiază inteligență și mulți dintre ei sunt experți în artele magiei. În general, sunt un popor rezervat, necredincios și greu de cunoscut.

Specialitate

Rezistența la boli, imunitate la veninuri, respirație sub apă



Bretons

Pasionali și excentrici, poetici, inteligenți și încăpățânați, Bretons posedă o legătură instinctuală cu forțele magiei și supranaturalului. Mulți vrăjitori provin din provincia lor și, ca adaos la skill-urile lor în artele magiei și alchimiei, până și cel mai umil dintre ei se poate mândri cu rezistența sa la energii magice de distrugere și dominare.

Specialitate

Magika puternică, Sragon Skin, rezistență la Magika

High Elves



High Elves sau Aldmer, sunt un popor mândru, de statură înaltă, cu pielea aurită și trăiesc în Insula Summerset. Ei își spun Aldmer sau „Cultured People". În Imperiu, termenul „Înalt" este adesea înțeles ca „mândru" sau chiar „snob". Elfii Înalți se consideră cea mai civilizată cultură din Tamriel; limba curentă a Imperiului Tamrielic, este bazată pe limba și scrierea lor și multe arte, meserii și științe ale Imperiului derivă din tradiția lor. Abili, inteligenți și hotărâți, Aldmer sunt experți în artele arcane și sunt foarte rezistenți la maladiile altor rase.

Specialitate

Slabi în fața focului, gerului și loviturilor, rezistenți la maladii, Magika puternică



Orcs

Bestiile evoluate din munții Wrothgarian și Dragontail sunt faimoase prin curajul lor în luptă și rezistența lor incredibilă. În trecut, Orcii au fost temuți și urâți de întregul Tamriel, dar, încetul cu încetul și-au câștigat un loc în imperiu, distingându-se în serviciul Legiunilor Imperiale. Armurierii Orci sunt foarte apreciați pentru abilitățile lor și războinicii Orci sunt printre cei mai buni luptători ai Imperiului.

Specialitate

Fury, rezistență la Magika

Wood Elves



Wood Elves sunt triburi barbare elfice care locuiesc în pădurile occidentale ale Valenwood. Mai sunt cunoscuți ca „Bosmer" sau „The Tree-Sap People", cum se numesc chiar ei. Bosmer resping formele de cultură tradițională Aldmer, preferând o existență romantică și simplă, în armonie cu pământul, frumusețea lui sălbatică și creaturile care îl locuiesc. Sunt foarte agili și ingenioși, fiind foarte buni exploratori, spioni și hoți. Dar, mai mult decât orice, sunt cei mai buni arcași din Tamriel.

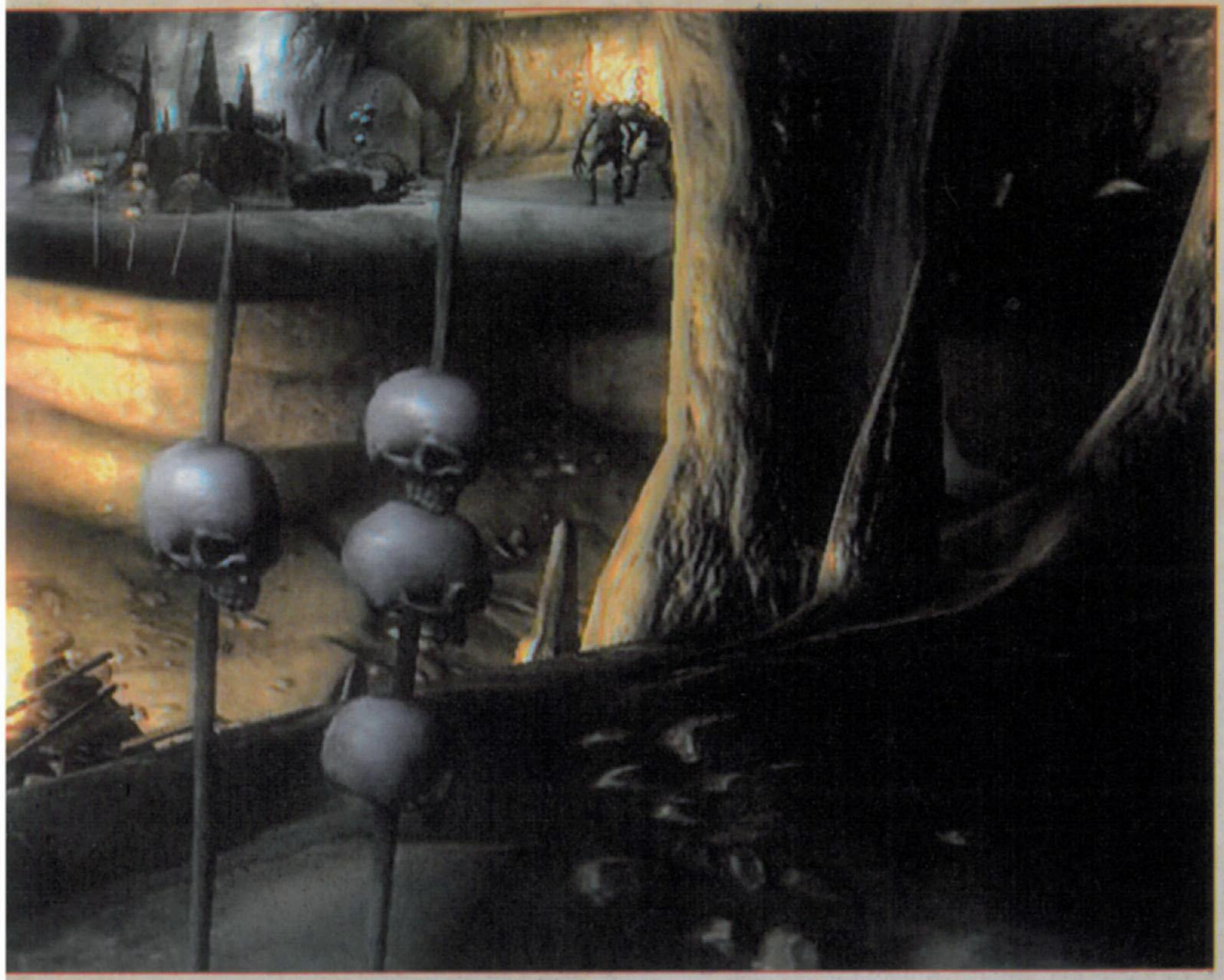
Specialități

Rezistență la maladii



bat și va profita de bonusuri la armuri (heavy armor, armorer etc.). Magul se va consacra diferitelor școli de magie (illusion, mysticism, destruction, alchemy, restoration...), în timp ce thief-ul se va perfecționa în sneak, pentru a observa sau lovi din umbră, în security, ca să croșeteze maxim de închizătoare și în marksman pentru a-și îmbunătăți știința tragerii cu arcul. Aceste abilități sunt deschise tuturor, colosala suplețe a sistemului **Elder Scrolls** bazându-se pe șapte abilități majore și 14 minore, oferindu-ne posibilitatea să nu ne mulțumim cu schemele prestabilite. Există cca. 20 de personaje defalut, dar nu cred că vreun jucător obișnuit cu seria își va alege vreunul dintre aceste caractere. **Oblivion** ajustează nivelul creaturilor pe care le întâlnim în funcție de nivelul la care a ajuns avatarul nostru, fie adaptând puterea și punctele de viață ale acestora, fie înlocuindu-le cu adversari mai puternici. Goblins, zombies sau fantomele de la început devin trolli, spriggans, atronachs sau minotauri feroce de-a lungul jocului, cu excepția anumitor bestii, cum sunt șobolanii sau crabii, creaturi foarte utile din moment ce le putem captura sufletele în gems care ne încarcă armele magice. Pe de o parte, aceasta face ca jocul să fie mai omogen și nivelul de dificultate constant (oricum, în meniu acesta se poate regla după bunul plac). Pe de altă parte, trebuie să clădim un personaj puternic și rezistent, căci, pe măsură ce progresăm în joc, luptele devin mai dificile. De exemplu, un jucător de level 16 poate fi pulverizat de o panteră vulgară, dacă nu dispune de bonusurile necesare la arme și armuri. În **Oblivion**, level-up-ul se face în momentul în care câștigi o combinație de 10 puncte la abilitățile





majore, oricare ar fi acestea. Simplul fapt de a curăţa o peşteră nu îţi va aduce prea multe puncte de experienţă, doar utilizarea repetată a abilităţilor tale te va duce la liniştitorul level-up: dacă sari ca o căprioară, în loc să umbli normal, îţi va creşte acrobatics, dacă parezi o lovitură cu scutul (spada sau arcul) îţi îmbunătăţeşti block, dacă loveşti cu spada devii skill-at în blade etc. Mai poţi plăti unele NPC-uri ca să te antreneze şi să-ţi creşti astfel, artificial, una dintre abilităţi. În fine, la fiecare level-up, după un somn bun, îţi poţi îmbunătăţi trei dintre caracteristicile de bază. Marele avantaj al acestui sistem este acela că îţi poţi modela personajul în funcţie de acţiunile pe care acesta le întreprinde. În schimb, odată cu echilibrarea nivelului, un caracter de level 15 (dacă nu i-ai crescut decât abilităţile majore, puţin folositoare în lupte, ca speechcraft, security, mercantile sau alchemy – se poate confrunta cu monştri puternici şi capacitatea sa de a face damage să fie foarte redusă. Asta nu înseamnă, însă, că jocul îi favorizează pe cei care bat tot ce văd în faţă, căci îţi poţi trăi viaţa, mai mult sau mai puţin liniştită, şi să-ţi creşti levelul personajului cu ajutorul nenumăratelor quest-uri anexe de care mustеşte jocul; în acelaşi timp, dacă doreşti să închei quest-ul principal sau să cureţi dungeon-urile cele mai dificile lună-bec, va trebui să-ţi pregăteşti eroul în ştiinţa combat-ului sau în disciplinele arcane ale magiei. Deseori lungi şi destul de dificile, luptele îţi oferă o paletă largă de lovituri, parări şi tactici, bazate pe forţă, abilităţi, dar şi pe o bară de fatigue, de care depind eficacitatea şi echilibrul tău. Din fericire, graţie unor anumite abilităţi îţi poţi dezarma adversarul şi face chiar o paradă de scut pe pielea lui.

La luptă!

Atunci când înfrunţi un adversar skill-at în blocări şi cu lovituri perverse, chiar spectaculoase în momentele în care luptele se populează cu vreo patru-cinci adversari, şi când faci uz de armele ranged cu efecte devastatoare (Bow of Tempests zguduie jumătate din decor sub o descărcare de fulger), înfruntările armate din **Oblivion** devin de-a dreptul teribile. În afara prezenţei unui engine fizic ca Havok (**Half-Life 2**), care aduce o nuanţă de realism căderii corpurilor, traiectoria proiectilelor şi, greutatea obiectelor – îţi poţi recupera săgeţile pe care le-a înfipt în cadavre sau pe sol. Dacă eşti mai evil (ca Paul) îţi pot dota armele cu diferite otrăvuri, de exemplu, cu ajutorul alchemy şi prin amestecarea câtorva ingrediente (plante, ciuperci, alimente)

Rasele

Dark Elves



Dark Elves au pielea întunecată şi locuiesc în Imperiul Oriental. Termenul „dark" este înţeles ca „piele întunecată" sau „defavorizat de soartă". În Imperiu sunt numiţi „Dark Elves", dar în pământul lor natal, Morrowind şi printre fraţii lor Aldmer, ei sunt numiţi „Dunmer". Dunmerii cu pielea întunecată şi cu ochii roşii au o inteligenţă ascuţită, un fizic puternic şi agil şi sunt foarte buni magi şi războinici. Pe câmpul de luptă sunt faimoşi prin ştiinţa săbiei, arcului şi magilor de război. Sunt severi şi rezervaţi.

Specialitate

Rezistenţa la foc, Ancestral Guardian

Redguards



Cei mai buni luptători din Tamriel, cu pielea întunecată, Redguards din Hammerfell sunt războinici prin natura lor, par să fie născuţi pentru luptă, chiar dacă orgoliul lor şi independenţa spiritului îi predispun mai degrabă explorării sau unor aventuri eroice solitare decât ca trupe disciplinate. Pe lângă afinitatea lor culturală cu multe arme şi armuri, Redguards au un fizic robust şi viteză de mişcare.

Specialitate

Flux de adrenalină, rezistenţă la venin, rezistenţă la maladii

Imperials



Nativii cosmopolitei provincii Cyrodiil, Imperialii sunt cultivaţi şi sunt oratori abili. Mai sunt cunoscuţi pentru disciplina şi instruirea armatelor lor. Chiar dacă nu sunt puternici ca alte rase, ei s-au demonstrat buni diplomaţi şi excelenţi comercianţi. Aceste caracteristici, împreună cu instruirea lor ca infanterie uşoară, le-a permis să subjuge celelalte provincii şi rase, şi să ridice acel monument al păcii şi prosperităţii care este Imperiul.

Specialitate

Steaua Vestului, Vocea Împăratului

Khajiit

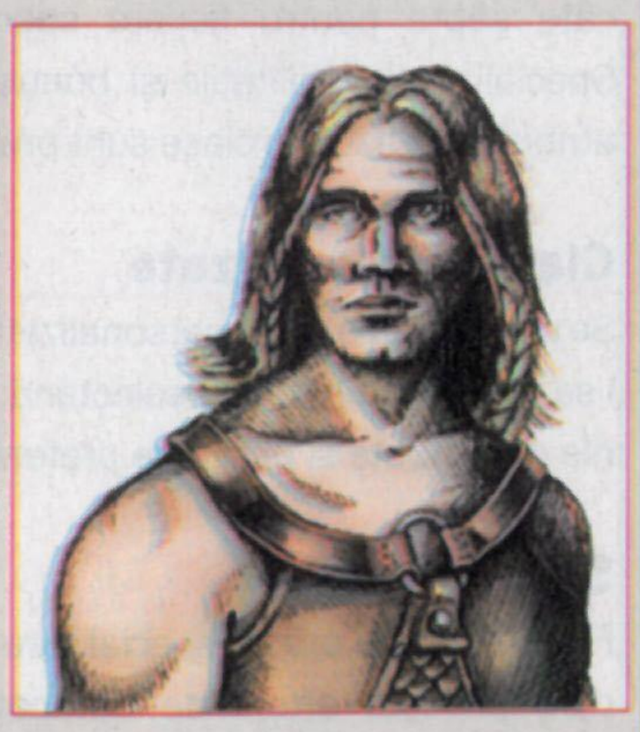


Khajiit locuiesc în provincia Elsweyr şi aspectul lor poate varia de la cvasi-elf la „oameni jaguar" cathay-raht, până la marii Senche-Tiger. Rasa cea mai comună, suthay-raht sunt inteligenţi, iuţi şi abili. Sunt nişte hoţi excelenţi graţie agilităţii lor naturale şi inegalabilelor capacităţi acrobatice. Mulţi khajiit sunt şi războinici. Au o slăbiciune pentru dulciuri, în special pentru un drog cunoscut sub numele „skooma".

Specialitate

Night eye, Fear eye

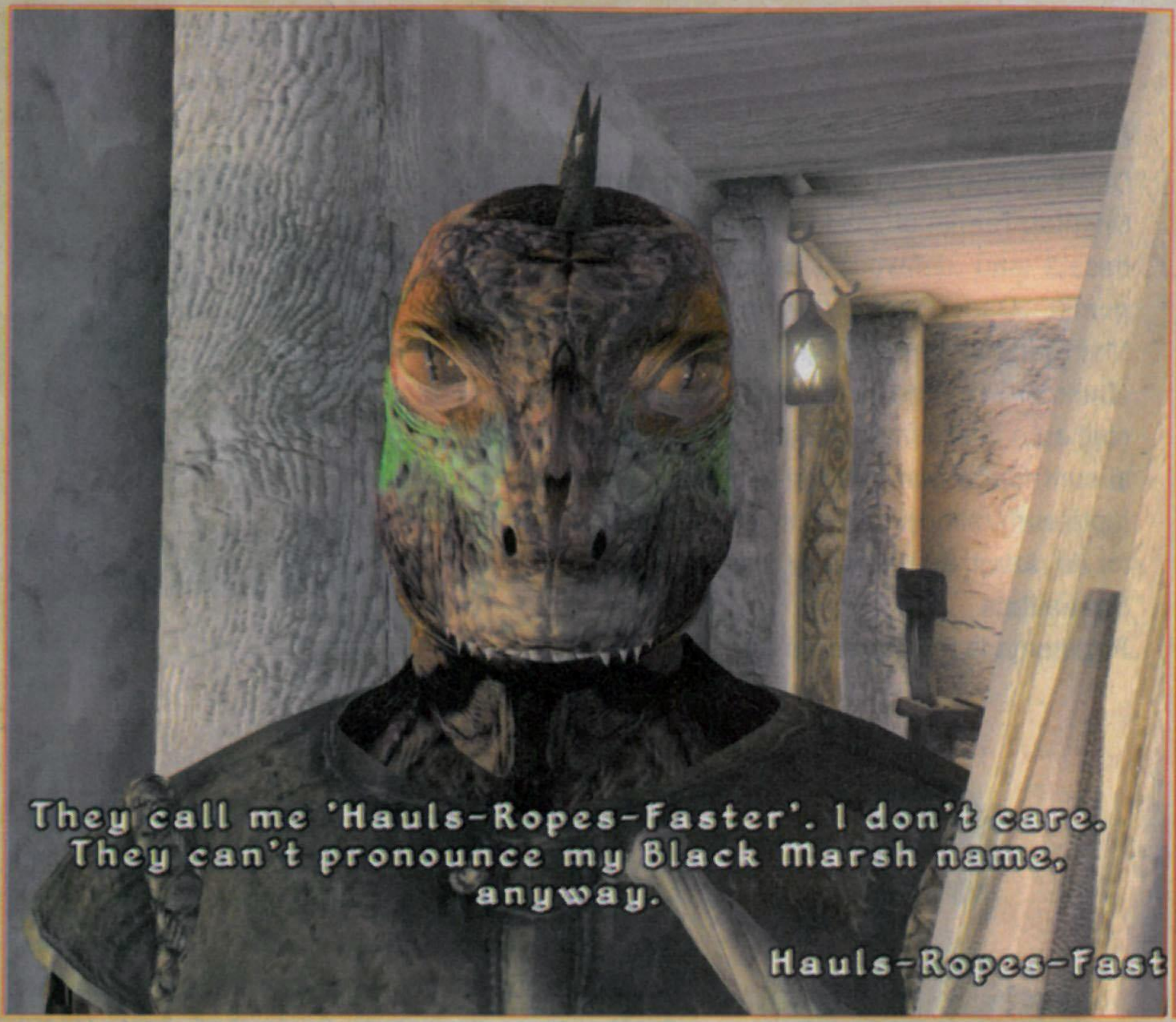
Nords



Locuitorii Skyrim sunt înalţi, cu părul deschis la culoare, agresivi şi curajoşi în luptă, buni comercianţi şi buni exploratori. Marinari abili, Nordicii pot fi găsiţi de regulă în porturi, în zonele de coastă şi de-a lungul râurilor din Tamriel. Puternici, hotărâţi şi încăpăţânaţi, Nordicii sunt renumiţi prin rezistenţa lor la frig, chiar şi la cel magic. Violenţa este ceva normal pentru cultura lor: intră în luptă cu o bucurie şi o ferocitate extatică.

Specialitate

Frig nordic, rezistenţa la frig





OK, ÎNCEPE BINE DISCUȚIA... sper că nu-mi trage o limbă, din aia veninoasă, mai încolo!

MEMBRI FIGHTERS GUILD în momente intime legate de pașnica lor meserie

colectate de aici, de colo. Dacă alchimia îți face ochi dulci, te vei simți perfect! Caracterele dedicate acestor discipline pot crea vrăji și pot vrăji item-uri și arme, pentru a le conferi acestora puteri suplimentare, cam costisitoare în gems de încărcare și în Welkynd Stones, căci utilizarea magică a unui obiect (pe lângă inele și amulete) este limitată. Un punct interesant este că unele NPC-uri vor putea lupta de partea ta, în anumite faze ale jocului, ceea ce îți rezervă o gestionare a ordinelor eficace, însă foarte sumară („let's go", „wait here"). În fine, după fiecare luptă ți se strică armura și armele, așa că trebuie să le repari tu însuți (cu abilitatea armorer), sau să purcezi către un meșter specializat. Cu cât îți îmbunătățești mai mult skill-urile la armuri, cu atât materialul lor va fi mai rezistent.

Una dintre marile promisiuni ale lui **Oblivion** era aceea de a ne oferi o lume vie și deschisă. Ei bine, în ceea ce privește libertatea de joc, **Oblivion** este o reușită. Nu vă recomand să vă mulțumiți cu story-ul central, căci asta ar însemna să nu vă bucurați de farmecul jocului, să treceți pe lângă un număr impresionant de quest-uri secundare, personaje originale, povești anexe și, desigur, dungeon-uri în care dormitează creaturi de coșmar și zac ferecate cufere pline de bunătăți.

Ghildele sunt prezente și îți dau o sumedenie de oportunități și misiuni suplimentare: fighter, thief, assassin sau mage, destinele sunt variate. Te poți deplasa în Arena din Imperial City ca să începi o carieră de gladiator sau poți intra în cârdășie cu una dintre facțiunile minore, cum sunt vânătorii de vampiri. Odată trecută prima oră de joc, în care înveți schemele de bază, ești lăsat, practic, de capul tău. **Oblivion** reușește să te prindă imediat grație atmosferei sale excepționale (este un adevărat poem epic) și unei lumi de factură, medievală, tradițională, dar foarte bine structurată și foarte ușor de identificat. Prima ieșire în exterior îți dă posibilitatea să descoperi engine-ul grafic al jocului, pe urmă, aportul engine-ului Havok, în ceea ce privește capcanele din dungeon-uri (lame, căderi de pietre etc.), precum și marea întoarcere a calului din **Daggerfall**. Oferit în quest-ul principal sau disponibil într-o scuderie pentru suma de 4.000 gold (cred că au și pur-sânge arab, cu tot tacâmul), acesta reduce semnificativ timpii de deplasare. Chiar dacă controlul animalului este sumar (nu-l poți fluiera sau striga, ca în **Shadow of the Colossus**), îți dă un sentiment de plăcere în momentul în care te afli în șa. Dacă te hotărăști să călătorești pe harta globală, atunci animalul te va aștepta la porțile

Clasele

Clasa determină stilul de viață și abilitățile personajului vostru. În timpul fazei introductive, jocul va ține cont de modul tău de joc și îți va sugera o clasă predefinită. O poți accepta pe aceasta sau îți poți crea tu însuți o clasă personalizată.

Clase predefinite

Oblivion dispune de 21 clase predefinite, câte șapte pentru fiecare specializare. Specializarea, abilitățile și bonusurile de atribute ale fiecărei clase sunt predefinite.

Clase personalizate

Se poate crea o clasă personalizată, căreia i se poate da un nume, selectând bonusurile de atribute și abilitățile preferate.

Specializare

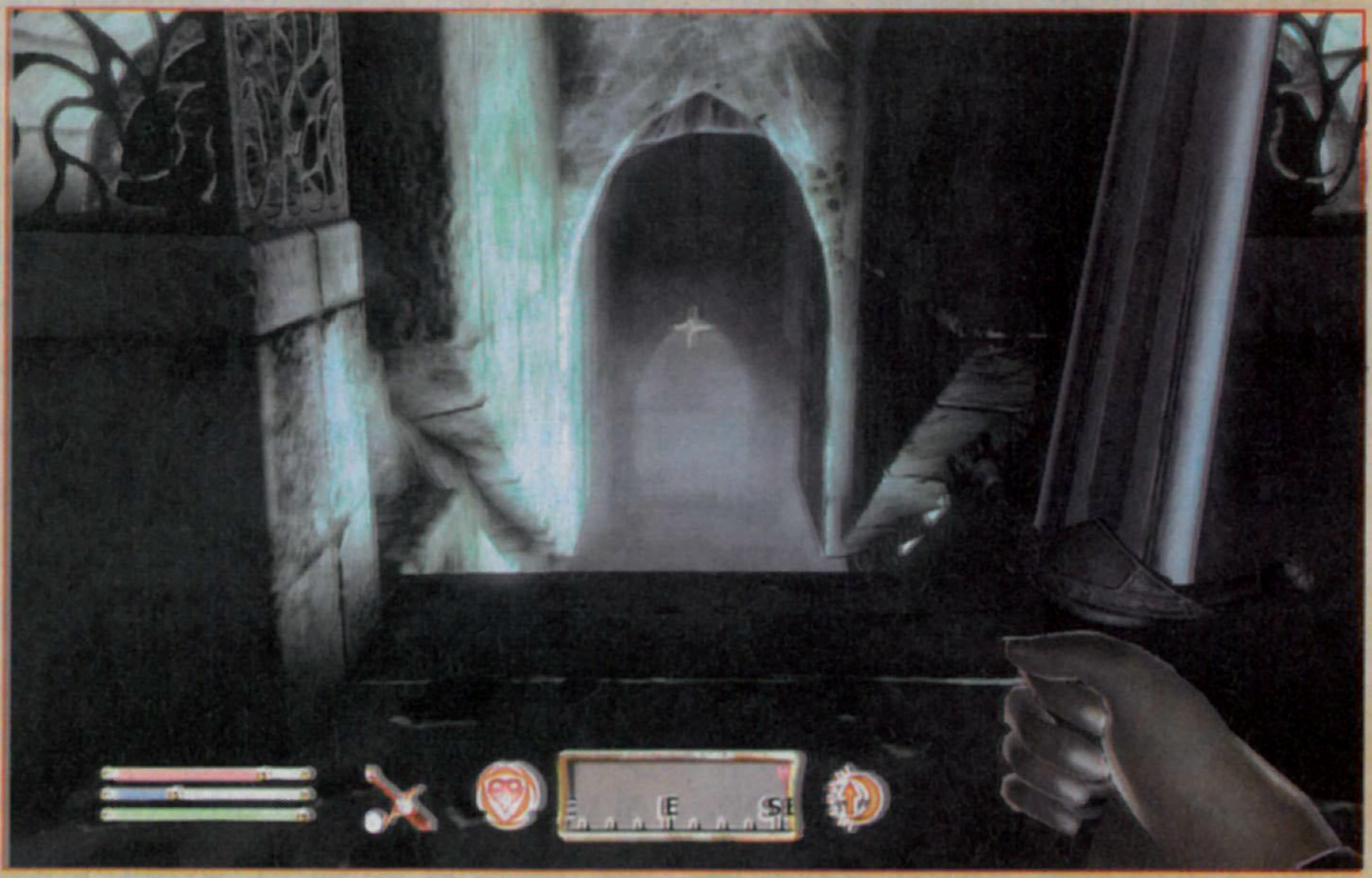
Fiecare clasă are o specializare proprie care privește artele de Combat, artele Magiei sau artele Hoției. Specializarea reprezintă iterul principal al studiului. Se primește bonus de +10 pentru fiecare abilitate asociată acestei specializări. Creșterea acestor abilități rezultă mai rapidă.

Abilități Majore

Fiecare clasă este caracterizată de 7 abilități majore care reprezintă abilitățile esențiale pentru acea clasă. Aceste abilități au o valoare inițială de 25, sunt mai ușor de crescut și determină level-up-ul.

Abilități Minore

Toate abilitățile care nu apar între cele majore sunt considerate minore. Au o valoare inițială de 5 și, față de abilitățile majore, cresc mai lent și nu influențează level-up-ul, dar contribuie la câștigarea de bonusuri de atribute în momentul în care se petrece acesta.







orașului; odată explorate locurile (pe lângă cele nouă orașe mari de la începutul jocului), poți ajunge din nou la ele instantaneu (încă o revenire la bazele lui **Daggerfall**). Este o simplificare pe care, personal, o regret, pentru că Cyrodiil e un ținut care merită explorat, iar dacă ai luat Morrowind la pas ore întregi, atunci sigur nu-ți arde să folosești acest gen „modern" de călătorie. Deși un dungeon sau o așezare îți sunt indicate de un NPC în timpul unui quest, mai întâi va trebui să descoperi locul per pedes sau pe cal pentru ca acesta să poată fi activat pe harta globală.

Plin de viață!

Fie că sunt automate, fie că se fac după unele prescrieri „old school", deplasările sunt supuse, la rândul lor, trecerii timpului. Orele zboară cu repeziciune, soarele apune și riști de foarte multe ori să dai cu nasul de magazine închise într-un centru comercial pustiu, în care numai gărzile și câțiva trecători își mai fac veacul. Bethesda a promis NPC-uri mai mobile, care să se deplaseze și chiar să se hrănească. Este un alt pariu, în mare măsură câștigat. Nu poți intra într-un magazin decât în timpul orelor de program și, odată ce se lasă întunericul, îl găsești pe proprietar undeva, într-un colț, stând liniștit pe un scaun și consumând cu fervoare o bere în compania unor personaje de-ale locului. Faimosul AI, de care au făcut atât de mult caz producătorii permite în cazul a două NPC-uri să discute între ele, deseori subiecte insipide, uneori despre teme care te duc spre noi quest-uri sau despre faptele tale excepționale de arme. Toată lumea care nu are gânduri rele doarme noaptea, iar hoții, asasinii și răuvoitorii mișună prin spatele curților după lăsarea serii. De exemplu, un hoț va alege acest răstimp ca să forțeze încuietoarea unui magazin și să devalizeze locul; un asasin (sau chiar tu, dacă ai devenit vampir) va colcăi prin zonele în care cei care dorm liniștiți se transformă în prada mult visată. Fără discuție, ideea de a face Cyrodiil mai plin de viață este o realitate a jocului: tavernele se umplu de lume pestriță, străzile se populează odată cu sosirea orelor decente ale dimineții, iar în miezul zilei poți admira îndeletnicirile unuia sau altuia. Centrele orașelor sunt însă cam goluțe, dar se pot observa și cerșetori (pe unde nu sunt în lume?) care îți cer o monedă și, uneori, se dovedesc a fi surse prețioase de informație. Dacă te vede că ești gata să-i pătrunzi în casă, un NPC îți va cere imediat să părăsești locul, iar gărzile... ah, gărzile, sunt mai mult ca niciodată cu ochii pe tine. În caz că ești prins în flagrant delict sau, Doamne ferește, tocmai ai ucis pe cineva, ai de ales între a plăti amenda, a intra în luptă sau a merge la închisoare. Sistemul de discuții a fost revăzut, acum apărând un prim plan cu fața interlocutorului și un clasament pe teme destul de isteț realizat, care te obligă să dai de mai multe ori clic pe un subiect ca să primești toate răspunsurile posibile. Mai bine realizate, fețele NPC-urilor reflectă un surâs radios sau o figură plină de răutate – deh, sentimente care te vizează direct! Corupția îți permite să atragi simpatia prin câteva monede sau să te joci cu interfața de persuasiune care constă într-un mini-game: manevrezi patru variabile (boast, admire, joke,



Ghildele

Jocul ne dă posibilitatea să ne afiliem la diferite ghilde. Avem de ales între una sau alta, în același timp.

Fighters Guild

Împreună cu Mages Guild, Fighters Guild este una dintre cele mai vechi și nobile asociații din Cyrodiil. În această Ghildă arta luptei primează, aici urmând să fiți instruiți și pregătiți pentru luptă.

Mages Guild

Este o ghildă nobilă care se bazează pe artele magice. Vă așteaptă studii lungi de aprofundare a utilizării vrăjilor și învățare a preparării numeroaselor poțiuni care vă vor fi foarte utile pe durata aventurii în **Oblivion**.

Thieves Guild

Apărută ca ultima facțiune în **Morrowind**, în **Oblivion**, acestei Ghilde și membrilor ei le-a fost rezervată o atenție deosebită.

Dark Brotherhood

Este o Ghildă formată din asasini, mult mai feroce decât membrii Morag Tong, prezentă în **Morrowind**. Morag Tong aveau drept ținte criminali sau presupuși criminali, Dark Brotherhood, în schimb, nu face nici o deosebire.

Arena Guild

Pentru a participa la luptele de gladiatori, trebuie să aparțineți acestei Ghilde. Puteți chiar participa la unul dintre rarele dueluri care se desfășoară în arena din Vivec.

Blades

Pe durata desfășurării quest-ului principal, veți avea de îndeplinit quest-uri pentru faimosul corp de elită al Imperiului, The Blades. Nu puteți intra în rândurile lor.

Despre grafici... şi numai!

DETALII MINIME



DETALII MAXIME



Toată lumea este de acord: grafica lui **Oblivion** are un efect devastator asupra retinei. La maximum, distanţa afişajului este impresionantă (de exemplu, în momentul în care vârful Imperial City se poate vedea de la câţiva kilometri). Ceea ce universul medieval al lui **Oblivion** poate să fi pierdut în fantezie, câştigă în coerenţă şi unitate: frunze de culori tomnatice, ruine izolate ale căror vestigii tronează pe culmi, peşteri generatoare de claustrofobie, dungeon-uri întunecate ale căror unice surse de lumină sunt cristalele, design-ul Oblivion-ului... jocul este absolut superb. Muzica lui Jeremy Soule te adânceşte mai mult în atmosferă, instaurând un climat epic sau ameninţător, cum este cel din vecinătatea portalurilor, zonă în care norii sunt roşiatici şi cerul este sângeriu. Fiecare element al armurii se vede pe erou: dacă muţi perspectiva la third person sau în interfaţă se văd inclusiv inelele pe care le poartă acesta atunci când nu are mănuşi. Unul dintre punctele slabe ale lui **Morrowind**, personajele şi animaţiile acestora, a câştigat în realism şi calitate (în afara câtorva NPC-uri cu o faţă grotescă sau ratată). Redarea vegetaţiei, HDR, bump-mapping ne costă, însă: ca să rulaţi **Oblivion** cu un nivel de detaliu ridicat aveţi nevoie de un calculator echipat cu un procesor de peste 3 GHz, 2 GB Ram şi o placă video recentă. Am rulat jocul pe un Pentium 4 la 3,4 GHz cu 2 GB Ram şi o placă video GeForce 6800 GT. Jocul a rulat relativ fluid în oraşe şi interioare, cu HDR activat, în 1024x768, dar şi-a scos colţii (în exterior şi în lupte), cu scăderi masive de frame rate (până la 10-15 FPS).

Din păcate, versiunea finală a jocului conţine destule bug-uri şi chiar freeze, pe care sunt sigur că le-aţi întâlnit şi voi. Între cele mai neplăcute, acelea care îţi blochează complet jocul, sunt cele care îţi afişează ecranul albastru, fără să te mai lase să ieşi în desktop sau cele care ucid framerate-ul chiar şi pe configuraţii pe care ar trebui să ruleze totul la maximum detalis, asigurat. Am mai dat chiar peste un bug care te împiedică să salvezi configurarea tastelor (fapt extrem de neplăcut pentru cei care nu vor să utilizeze configuraţia default), care se resetează la fiecare încărcare a jocului. E adevărat că multe dintre aceste bug-uri se pot rezolva prin editarea diferitelor fişiere de configurare, însă, dacă nu eşti expert (şi nimeni nu-ţi cere aşa ceva, din moment ce vrei doar să joci un joc pe care ai dat nişte bani!) este mai bine să renunţi la meşterealǎ şi să aştepţi primul patch!

Un alt defect, supărător pentru bătrânii seriei, este prezenţa unei cantităţi excesive de help-uri. Vreau să citesc şi eu, ca tot intelectualu' o carte şi, nici nu o deschid bine, că mi se spune ca la Bingo ceva în genul: „Felicitări, ai rezolvat quest-ul cutare...", pe când eu habar nu aveam ce conţine cartea... Înţeleg necesitatea imperioasă de a-l bombarda pe jucător cu cât mai multe informaţii, dar să-ţi vezi propriul jurnal că începe să gândească pentru tine, mi se pare un afront la cei câţiva neuroni pe care-i mai am! În unele momente, simţi cum eşti parcă ghidat de o mână nevăzută care, în faţa celei mai mici dificultăţi, se simte cu musca pe căciulă şi începe să-ţi explice de-a fir a păr ce să faci. Eh, aşa se fragmentează un joc! Dacă tot am ajuns la fragmentare, trebuie să amintesc câteva probleme legate de codul jocului. Încărcarea hărţii în streaming (real time) a impus câteva limitări enervante: diferenţa ca de la cer la pământ între texturile excelente care apar în jurul avatarului tău şi cele îndepărtate; iarba, arborii şi obiectele apar la câţiva metri distanţă de tine. Totuşi, frumuseţea vegetaţiei, reconstrucţia acurată a scenelor bucolice sunt atât de atractive încât simţi nevoia să le vezi în detaliu...

Nu mai vorbesc de alte nimicuri, cum sunt listele interminabile de item-uri, numărul scăzut de shortcut-uri de tastatură, ferestrele ale căror mărimi nu le poţi schimba, faptul de a nu putea lupta călare... Controlul este greoi, chiar dacă te obişnuieşti până la urmă şi mulţumeşti Cerului pentru câteva idei bune: busola şi săgeata care-ţi indică obiectivul pe hartă, trierea obiectelor în funcţie de damage, armor, greutate etc.

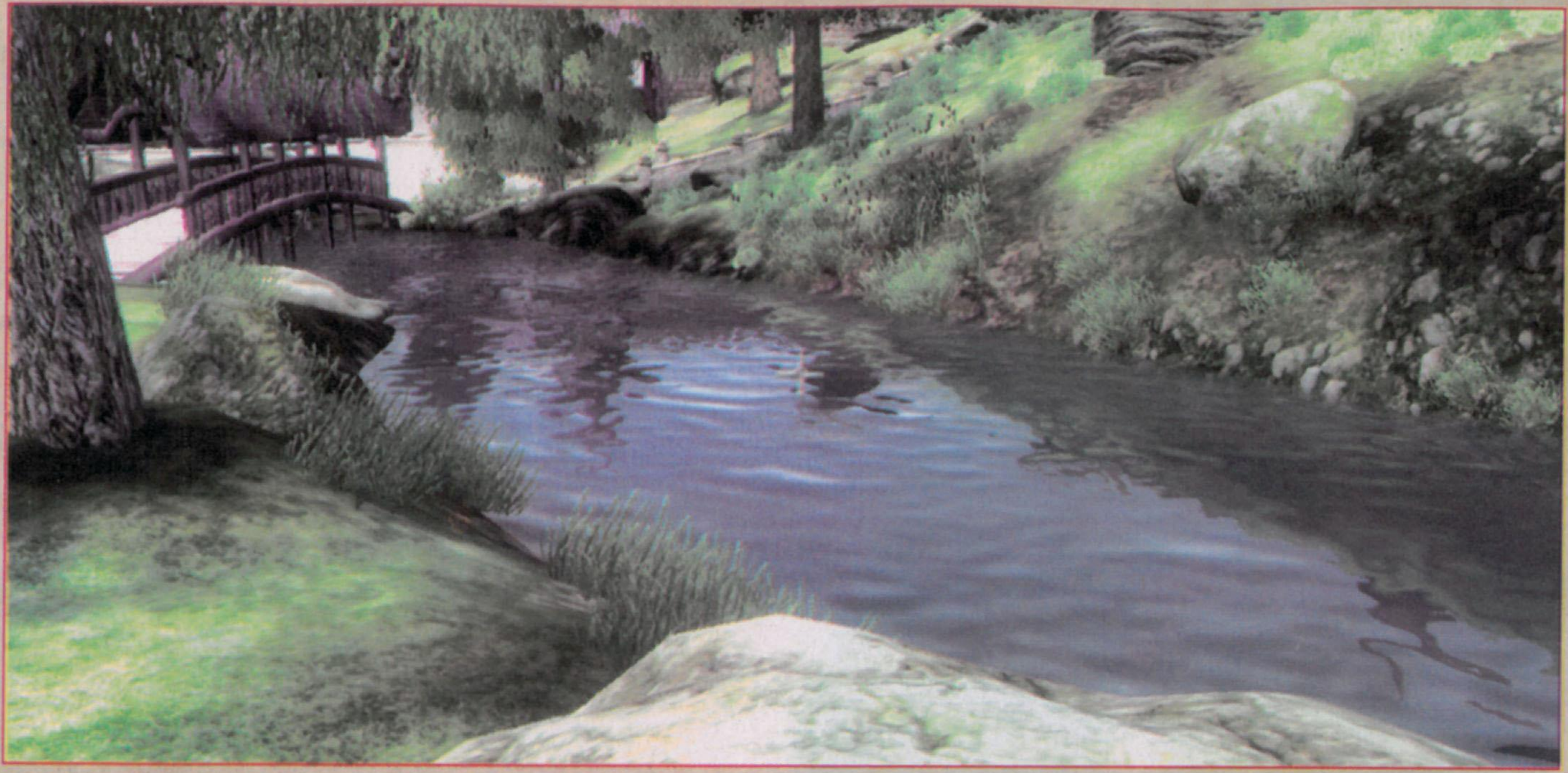
Sunt sigur că ne vom îndrepta, din nou, spre creaţiilor fanilor, în aşteptarea unui update oficial.



DETALII MINIME



DETALII MAXIME



Punctaj
TES IV: OBLIVION



PRODUCĂTOR	Bethesda Softworks
PUBLISHER	Take 2 Interactive
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 35 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

PRO	CONTRA
atmosferă și grafică de excepție	simplificat prea mult
libertate totală	bug-urile
lupte intense, tactice	interfața nereușită pentru PC

Grafică	95%
Sunet	92%
Gameplay	87%
Atmosferă	92%

91%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 3 GHz	CPU	- 3,4 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 1 GB	RAM	- 2 GB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
SERIA ELDER SCROLLS

coerce) provocând reacții contrastante. Provocarea constă în a le utiliza după bunul tău plac, într-o perioadă de timp anume. Ideea este interesantă, dar mi se pare inutilă din moment ce coruperea este cea mai eficace... În ciuda tuturor acestor plusuri, AI-ul mai are câteva sughițuri: NPC-urile îți spun uneori bună ziua în loc de la revedere, unele discuții între NPC-uri se repetă și întregul este cam lipsit de coerență. Un riveran nemulțumit, nervos chiar, devine un mielușel de cum intri cu el în discuție. În privința luptelor, AI-ul se arată temerar și foarte vivace, căci adversarii o iau la fugă, își caută aliați, se bat chiar între ei sau te urmăresc până-n pânzele albe, pathfinding-ul lor clachează deseori în zonele cu apă sau pe scări și se luptă cu hăurile în care cad uneori chiar și creaturile înaripate. În fine, ca o atenție aparte acordată clasei thief-ului și a reperului său vizual à la **Dark Project** (care indică gradul de vizibilitate al personajului), este regretabil că AI-ul nu poate repera zgomotul unei săgeți care cade la doi metri sau că jocul nu îți permite o localizare a damage-ului.

Detalii... detalii

Fără îndoială, Bethesda a recurs la unele simplificări în scopul de a face jocul mai accesibil: deplasările instantanee, reperele de pe hartă sau regenerarea automată a magika (mai puțin pentru cei care vor alege semnul atronach). Mă întreb dacă clasa thief a fost considerată în întregul ei, într-atât este de evident că nu folosește la nimic să furi din magazinele ale căror obiecte valoroase sunt sublime, dar lipsesc cu desăvârșire. Eh, dar acesta este un reproș minim adus unui joc care îți oferă o bucurie imensă, având un univers și o atmosferă lucrate după modelul unui filigran. Rămâi uimit la vederea atâtor lucrușoare pe care trebuie să le faci: să cureți dungeon-uri, să-ți fabrici poțiuni sau vrăji, să culegi pante, să citești tone de volume – mai ales cele care îți cresc abilitățile – să câștigi ranguri tot mai înalte în ghilde, să devii campion în arenă și să simți admirația mulțimii, să cumperi o casă și să o mobilezi, ș.a.m.d. Toate acestea sunt detalii care, adăugate questurilor originale (tabloul magic, sătenii invizibili etc.) și unei campanii care îți dă dependență, îți lasă amintirea unui joc de mare clasă.

În fine?

Oblivion este un joc foarte controversat, care trebuie să-și regleze conturile cu ambițiile sale nemăsurate. Sentimenul mișcării într-un univers liber și complet deschis acțiunilor tale este real și fascinant, dar, are limitele sale. Engine-ul grafic impresionează prin atenția pentru detalii, dar nu este elipsit de defecte, aidoma laturii gameplay-ului, moștenit din plin de la capitolul precedent.


Era preferabil un sistem de combat îmbunătățit mai mult, mai ales în termeni de fizică și AI, **Oblivion** este însă departe de așa ceva. Este, practic, o experiență zguduitoare, deschisă oricăror posibilități, chiar și de natură morală. În jocul celor de la Bethesda e loc pentru toată lumea și, cel mai important, **Oblivion** nu seamănă cu nimic din ce există în acest moment pe piață. E un joc în care simți că ai lăsat ceva din tine după ce l-ai jucat...

HEMORROWIND
cipri@pcgames.ro

Curiozități

- La **Oblivion** au lucrat 55 de programatori, designeri, tehnicieni de sunet
- 6 designeri s-a dedicat exclusiv dungeon-urilor
- Cyrodiil este cu 15% mai mare decât Vvardenfell (Morrowind) având un total de 41 kmp (fără să punem la socoteală dungeon-urile și Oblivion)
- Cca. 200 quest-uri
- 1500+ numărul NPC-urilor
- 400+ numărul cărților. Dacă citiți multe dintre acestea, creșteți abilitățile avatarului vostru
- 1000+ numărul locațiilor prezente în joc
- 9 orașe principale
- 9 case care pot fi cumpărate
- Cca. 200 dungeon-uri
- 121 plante
- 40+ numărul creaturilor
- 9000+ numărul obiectelor
- 25-30 ore necesare ca să completați quest-ul principal
- 200+ ore ca să completați jocul vizitând totul





Commandos: Strike Force

Acum opt ani, în momentele în care sectorul jocurilor de strategie era plin de viaţă, Pyro Studios a dat naştere unui nou gen, centrat pe o echipă de specialişti, trimişi în cele mai delicate misiuni ca să schimbe soarta războiului în favoarea aliaţilor. Acest nou gen s-a numit Real Time Tactics şi, de la **Commandos** încoace, nimeni nu a mai reuşit să egaleze gameplay-ul acestei adevărate capodopere ludice. Primele elemente care ne-au atins la coarda cea mai sensibilă au fost realizarea tehnică impecabilă (orice bug, cât de mic, ar fi distrus gameplay-ul) şi atmosfera misiunilor complexe ale jocului. Fiind un joc de strategie extrem de elaborat, **Commandos** avea stofa unui puzzle game extrem de variat, dar, în acelaşi timp, îţi dădea senzaţia unui titlu de stampă cinematografică, un Dirty Dozen pe PC, ce mai! În cei opt ani de existenţă, seria a văzut mai multe „figuri murdare" de personaje dotate cu abilităţi speciale care, din când în când au adus unicitate fiecărui capitol; dar, exact ca **UFO** sau **Command & Conquer**, iată că a sosit timpul unei cotituri care să garanteze supravieţuirea brandului **Commandos**. Şi precum în cele două titluri mai sus amintite, direcţia este cea a FPS-ului, în speranţa că soarta lui **Strike Force** va fi mai bună decât cea a precursorilor săi...

Hemorrowind
cipri@pcgames.ro







Un FPS mă relaxează întotdeauna, chiar dacă nu e o referinţă în domeniu. Un „tactical shooter" mă incită şi mă „prinde" de cele mai multe ori. Dar, **Commandos: Strike Force** mi-a oferit nişte stări de joc controversate şi m-a aruncat într-o serie de contradicţii emoţionale. Vom cerceta mai târziu starea psihed(b)elicoasă a forului meu interior. În 1943, pe când Wehrmacht-ul şi regimul de la Berlin erau încă pe creasta valului, aliaţii disperaţi şi invadaţi pe toate părţile foloseau tot ce găseau la îndemână şi tot ce le tuna mintea pentru a contracara ofensiva germană. Aşa sunt şi aceste mici unităţi mobile, celule de luptă, adică grupuri de câte doi, trei indivizi super pregătiţi care pe teritoriul ocupat aveau sarcina de a produce cât mai multe pagube umane sau materiale, având la dispoziţie resurse de genul: „ţi-am dat cap, mâini şi picioare. Foloseşte-le"!

Strategii tactice de ieri şi mâine

Astăzi, acest model este condamnat, blamat, combătut, clasificat ca perfid deoarece strategia celulelor de luptă este folosită de terorişti. Din perspectiva acestei strategii de luptă, ce s-a schimbat în lume!? Nu se mai numesc nazi, ci mariners infantry, iar cei ce ieri luptau pe teritorii ocupate sunt astăzi forţe de ocupaţie. S-a mai schimbat puţin nuanţa pielii membrilor celulelor de luptă. Acum pielea are un camuflaj natural şi nu mai necesită mânjirea cu coloranţi. Observ încă o dată valabilitatea înţeleptei vorbe a Eclesiastului "nimic nu este nou sub soare".

Cei trei crai de la apus cu jocul lor cu tot

Commandos: Strike Force încercă să reproducă atmosfera şi acţiunile specifice acestor celule de luptă. În trei mari locaţii diferite, Franţa, Rusia şi Norvegia, cei trei crai de la răsărit, în varianta anglo-saxonă, adică Spionul, Beretul şi Sniperul organizează ambuscade, efectuează asasinate, bântuie bordele în interes de serviciu, sabotează şi colaborează cu „Rezistenţa", pe unde se poate. Dar unele misiuni le sunt sabotate, lucrurile se complică, abia reuşesc să-şi scape pielea, cineva trădează. Suspiciunea planează. Micul grup se dezintegrează!? În paisprezece misiuni câte vă pune la dispoziţie producătorul Pyro sau, dacă preferaţi, publisher-ul Eidos, vă veţi dumiri şi singuri care de partea cui e.

Cum deja e o normă în jocuri, grafica este realizată la standarde înalte. Chiar şi AI-ul adversarilor este ridicat. Un factor de stres constructiv e şi vizualizarea stării de alertă a adversarului, între care te-ai infiltrat, precum şi interacţiunea paşnică pe care o poţi avea cu el. Fiind în pielea domnului colonel, spionul ce se expune prin camuflare, păşeşti şi comunici

Green Beret

Nume: Francisc O'Brien, (Beretele Verzi)
Data naşterii: 17 iunie 1910
Locul naşterii: New York, S.U.A.
Locul de muncă: Comandos Strike Force Unit
Gradul: căpitan
Specializarea: misiuni în spatele liniilor inamice

Extras din dosarul său:



O'Brien este un soldat care a răspuns în proporţie de 100% stimulilor şi formării profesionale din timpul antrenamentelor. Psihicul său are tăria granitului. Calculat, fără simţul umorului, capacitate de decizie rapidă, bântuit de o uşoară paranoia ca răspuns la stimulii specifici de pe câmpul de luptă, O'Brien este maşina de luptă perfectă. Toate aceste caracteristici psihice au o perfectă corespondenţă în corpul său, masiv, cu muşchi de oţel. Are abilităţi deosebite în utilizarea tuturor tipurilor de arme.
Recomandări: eficient în luptele directe, face to face, operaţiunii de neutralizare rapidă a unor obiective, de diversiune sau suport.

The Spy

Name: George Brown
Data naşterii: 29 decembrie 1898
Locul naşterii: necunoscut
Locul de muncă: Commandos Strike Force Unit
Gradul: colonel
Specializarea: spionaj, lider înăscut

Extras din dosarul său:



Temperamentul echilibrat, carisma şi o imensă capacitate de persuasiune îl recomandă ca lider. Puterea şi controlul asupra celorlalţi se manifestă prin persuasiunea sa naturală, fiind indicat pentru misiunile în care autoritatea, regulamentele şi normele se estompează în mintea subordonaţilor. George Brown este omul care restabileşte ordinea în cazul apariţiei unui vid de autoritate sau preîntâmpină apariţia unei astfel de situaţii.
Studiile aprofundate asupra comportamentului inamicului şi în special asupra elitei naziste îl recomandă pentru genul de misiuni care presupun infiltrare şi acţiune sub acoperire. Este poliglot, iar limba germană o vorbeşte la perfecţie, cu un uşor accent bavarez (Bavaria - fieful elitei Wermacht-ului).

The Sniper

Nume: William Hawkins
Data naşterii: 11 ianuarie 1914
Locul naşterii: Oxford, Marea Britanie
Locul de muncă: Commandos Strike Force Unit
Gradul: locotenent
Specializarea: sniper

Extras din dosarul său:



Abilităţi native deosebite care îl recomandă pentru specializarea de sniper. Atenţie distributivă, spirit de observaţie pregnant, capacitate de a surprinde rapid şi de la distanţă cele mai mici detalii şi, bineînţeles, vedere foarte bună. Este foarte curajos. Creează disconfort psihic indivizilor cu care se relaţionează prin aparenţa de imaturitate şi iresponsabilitate afişată. Spirit liber, simţul umorului dezvoltat, ironic, tendinţe de nesupunere faţă de autoritate, singuratic. Iniţiativa şi capacitate de a improviza în orice situaţie, împreună cu celelalte trăsături fac dificilă relaţia lui Hawkins cu autoritatea formală şi facilitează excelente raporturi cu autoritatea ontologică.
A fi folosit în misiuni care fac apel la creativitate, iniţiativă şi curaj extrem.

rudimentar cu inamicul (îmbrăcat în uniforme de subofiţeri, ofiţeri şi, preferabil, în uniformele negre ale Gestapo-ului). Dar în postura spionului mai întâlneşti şi situaţii de amnezie şi prostie totală (probabil de la prea mulţi cârnăciori cu bere) în care intră soldaţii germani. La doi paşi în spatele unei gărzi, cu sârma de oţel din dotare, Spionul îi gâtuie camaradul cu care amintitul soldat tocmai a fumat o ţigară, după care îl salută pe imbecilul, surdul şi amnezicul soldat, care îl lasă pe spionul nostru să treacă. E cam trasă de ditamai pleata chestia asta, dar toţi avem limitele noastre.

Când eşti sniper te pricepi de minune să te infiltrezi în locuri bine ascunse şi cu perspective largi asupra viitorului teren de vânătoare, ajutându-te şi de cuţite, pe care le arunci la mare artă drept în gâtlejul inamicului ghinionist. Mă rog, în gât îmi plăcea mie să-i lovesc datorită sunetului perfect modulat pe care îl scoate victima.

Când toate aceste infiltraţii nu mai sunt posibile, sau dimpotrivă după ce ele s-au efectuat, e timpul (vrei, nu vrei) să te întrupezi în căpitanul combatant, care face scandalul cel mai mare, trage direct în inamic, ia cu asalt obiectivele, foloseşte cel mai bine toate armele pe care le culege din covorul de cadavre ce se aşterne în urma lui. El e un fel de Rambo al moleculei, pardon celulei.

Psihanaliză, magie şi Commandos Strike Force

Ei, cum deja bănuiţi, aici apar problemele mele controversate amintite la începutul jocului. Păi, adică cum, dom'le? Intru în pielea unui personaj, încep să-l simt, să-l înţeleg şi apoi, fără drept de apel, pac! Ca şi cum psihiatrul meu personal ar pocni din degete şi m-ar scoate dintr-o transă pentru a mă arunca într-alta, sunt aruncat în sufletul altui personaj. Rotaţia obligatorie de a juca în pielea celor trei personaje (Spionul, Beretul şi Sniperul) mă deranjează şi îmi crează un disconfort psihic. Aceast disconfort îmi e accentuat şi de faptul că, în afară de spectacolul desăvârşit al luptelor specifice unui FPS, libertatea de a rezolva o misiune este îngrădită. Probabil că această îngrădire a libertăţii de acţiune este benefică pentru jucător. Dacă nu ar fi aşa atunci ataşamentul faţă de personaj ar fi mai mare, iar ruptura, despărţirea mai dureroasă. Atât de dureroasă încât să te determine să renunţi la a continua jocul. Dar, în situaţia creată de băieţii pyro-mens, sari cu voioşie la următorul personaj în speranţa de mai bine.

Din păcate, nici multiplayer-ul jocului nu străluceşte ca un Luceafăr: avem de ales între clasicul *Deathmatch*, cu un gameplay cam lipsit de vlagă şi modul *Sabotage*... În acesta din urmă se înfruntă două echipe, fiecare având misiunea de a distruge prima baza adversă. Pentru aceasta, un spion trebuie să ia la întrebări un jucător advers. Trebuie să se apropie de el şi să apese o tastă. Cum codul este format din şase cifre, va trebui să interogaţi mai mulţi adversari pentru a-l obţine. Odată ce una dintre team-uri este în posesia mult râvnitului cod advers, ea poate sabota baza şi câştiga astfel un punct. Să nu uit: modul *Sabotage* are numai două hărţi, aşa că nu prea aveţi ce juca de el.

Am fi preferat să vedem şi bots (Ciprian s-a plictisit repede, a plecat şi am continuam să joc singur), dar... din părţi: sunt sublimi, dar lipsesc cu desăvârşire!

Pe scurt, după ce ai terminat jocul în vreo opt ore, aveţi foarte puţine şanse să-l continuaţi sălbatic în multiplayer.

Pentru cine şi cum e binele acesta din joc o să hotărâţi voi după propria voastră măsură. Pentru binele tuturor e mai bine să termin cu psihanaliza de tip vrăjitoare clasa I, specialistă în magie albă organizează conferinţa cu tema „Jung şi Yang în industria jocurilor – faţete controversate ale magiei".

SPIONU' CARAGEA
marius@pcgames.ro



HMMMM, CE GUST BUN are Rezistenţa franceză...



HEIL! MĂI FRITZILOR, staţi puţin să vă măsor la gât cu sârma asta





Punctaj
COMMANDOS: SF



PRODUCĂTOR	Pyro Studios
PUBLISHER	Eidos
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	33,30 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

Pro	Contra
level design reuşit	seria este denaturată
cele trei personaje legendare	există ipostaze în care AI scade mult
	lipsă de rafinament

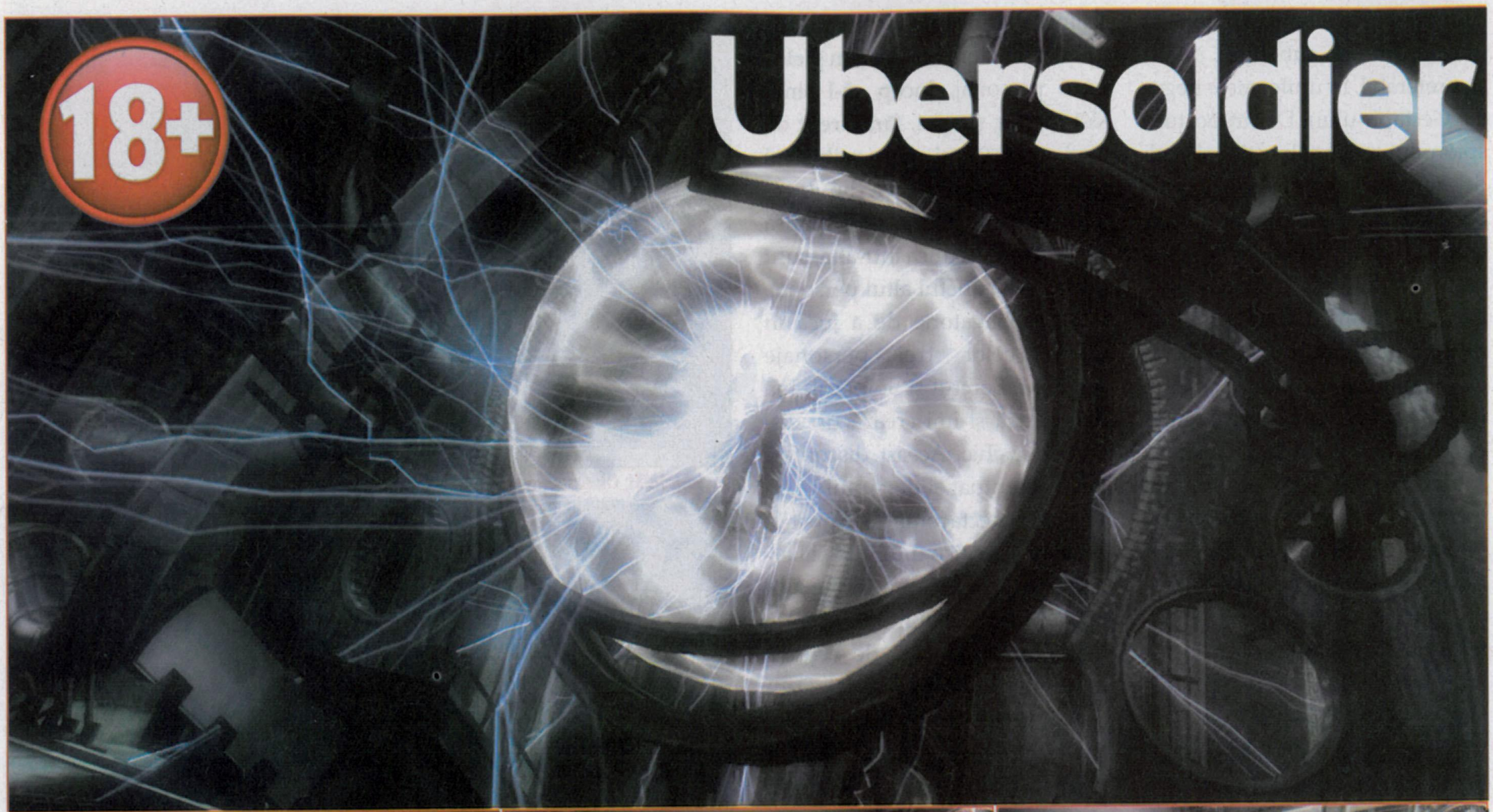
Grafică	84%
Sunet	80%
Gameplay	75%
Atmosferă	76%
Multiplayer	75%

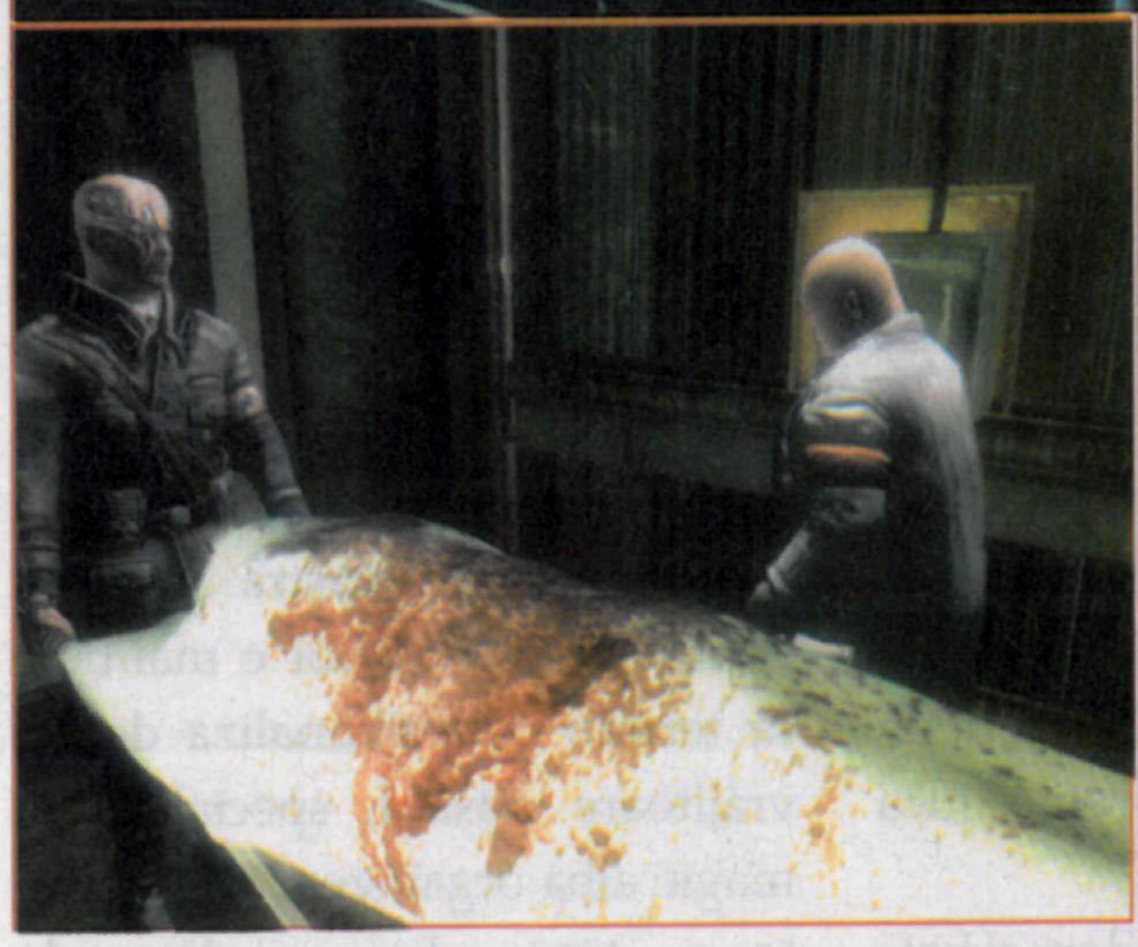
78%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 2 GHz	CPU	- 2,8 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

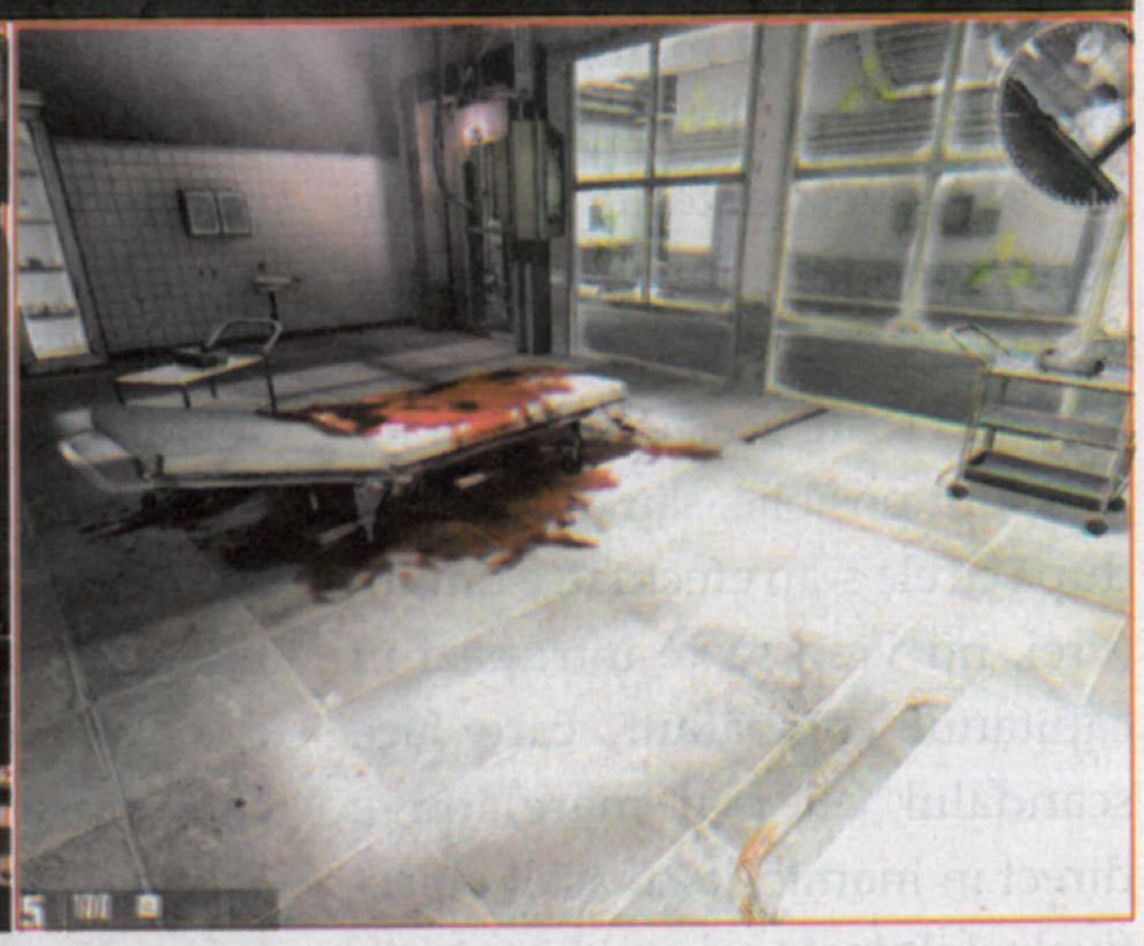
JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
MEDAL OF HONOR

Ubersoldier







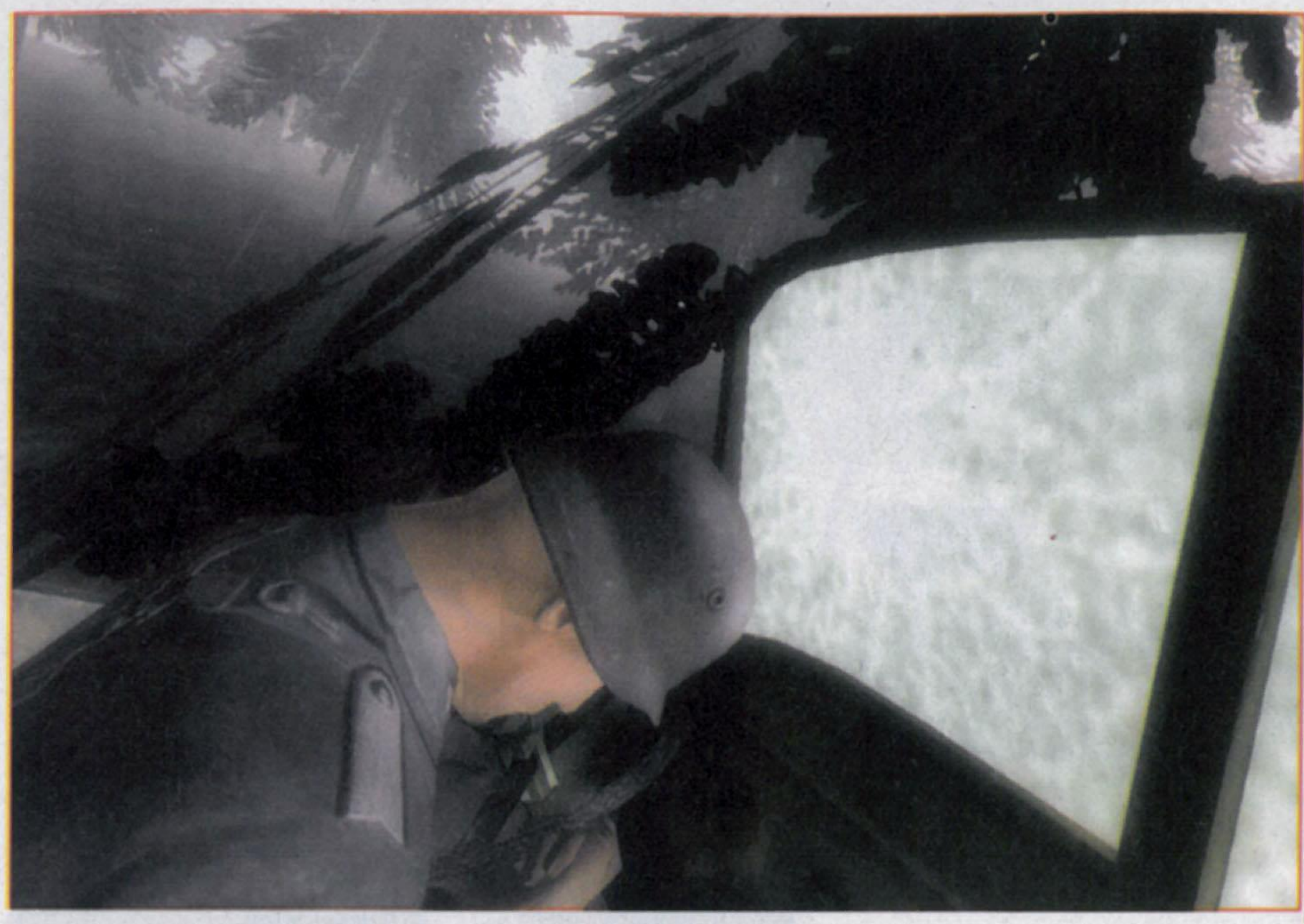


Mama natură a născut nazişti. Asta este, puii mei, degeaba vă zbateţi minunându-vă că ruşii au câştigat cel de-al doilea Război Mondial. **Problema apare când unul dintre aceşti nazişti moare într-o misiune şi nişte savanţi decid că e bun de cobai pentru experimentele lor de a învia soldaţi, sub forma unor uber-miez creaturi** ce ascultă ordinele mai ceva ca reporterii de la TV care ascultă bârfele.

Un univers paralel în care naziştii ştiu niscaiva şmecherii. Nimic mai original de la **Mortyr** încoace. Un nenea care se ocupă cu chestii ştiinţifice găseşte o metodă de a "construi" nişte soldăţei invincibili, care ascultă, fără nici o problemă, orice ordin, de la primul individ cu care discută. Adicătelea îl faci pe săracul om zombie, iar în momentul în care se trezeşte, de eşti tu acela care îi adresezi prima poruncă, te-ai făcut cu un sclav pe vecie.

Ne întâlnim în Walhalla... prima pe dreapta

Ergo, începe povestea eroului nostru, care, din nefericire pentru Ză Germans, se trezeşte pe patul de spital cu o tanti la căpătâi care nu are nici în clin, nici în mânecă cu toată povestea. Plus că e de partea aliaţilor. Mai exact fie spus, o clonă de Alyx îşi face maiestuoasa intrare în celula ta în momentul în care deschizi ochişorii. Şi oare care ar fi finalitatea acestei întâlniri, decât ordinul scurt pe care ţi-l aruncă în faţă: Join the Rebels! Adicătelea tu, fost nazist fără sânge prin vine, mort şi inapt pentru vreo activitate socială, devii un pion în mâna unei turme de ciudaţi care se luptă din răsputeri pentru a pune capăt dominaţiei naziste. Doamne, ce original! După ce evadăm, cu ajutorul domnişoarei, din spitalul în care am fost încarceraţi cu profesionalism (profesionalism a.k.a. Redacţia PC Games), începe o paradă printr-un joc ce se poate caracteriza, simplu, ca cea mai proastă







vocaliză pe care am văzut-o în ultimii ani. Pe bune. Personajele își povestesc baiurile de parcă ar fi electrocutați periodic, personajul feminin glăsuiește de parcă ar fi un homosexual în călduri, iar germanii au accent aproape slavon. Ca să nu mai zic că aproape fiecare replică are o intonație robotizată – se vede de la o poștă că băieții și fetele citesc pentru prima dată textele de pe hârțoage. Oricum, se poate trece cu vederea.

Ăl mai tare...

Ce e important este că tu ești un **Ubersoldier**, căruia nebunii naziști i-au dat puteri supranaturale. Mai mult decât atât, despre toate puterile de care dispui afli prin intermediul unui tutorial mai mult decât agasant, ce constă în mici ferestre "pop-up" care îți saltă pe ecran atunci când ai cel mai puțin chef pentru ele. Te afli în mijlocul acțiunii, cu douăzeci de inamici înghesuindu-se pe ecran, adrenalina la maxim, degetul îți tremură pe mouse, sângele curge, și te trezești cu o fereastră pe ecran în care ți se explică, mai ceva ca la grădiniță, cum să te cațeri pe o scară. Să mă cațăr pe o scară!!! Am înțeles și am trecut cu vederea (din nou) că trebuie să mi se explice cum să-mi folosesc nazista abilitate de a opri gloanțele în loc (un fel de bullet time ceva mai avansat, în care energia ia forma unui scut protector) sau cum să accesez diverse bonusuri prin trei headshot-uri sau trei kill-uri rapide cu ajutorul briceagului. Deh, trebuie să îi facem să înțeleagă și pe cei ce abia au început să citească.

În ceea ce privește AI-ul, sunt și bune și rele de povestit. De multe ori, inamicii se poticnesc în tot felul de obiecte, încercând cu zel și sârg să treacă prin butoaie sau lăzi, alteori băieții se ascund în spatele clădirilor, scoțând capul la interval doar pentru a descărca câteva gloanțe în tine. Nițel de plănuire a situației este de dorit, mai ales că, în general, colegii de rasă vin în număr mare, bașca e cam întuneric și trebuie să dibuiești de unde cad focurile de armă. Jucat pe dificultate maximă, devine frustrant. Singura metodă pe care am găsit-o pentru a rezolva situațiile pline de praf de pușcă a fost să-mi imaginez toți inamicii de pe ecran ca făcând parte din galeria Stelei. Foai ce i-am mai curățat!

Grafic vorbind, e o mare diferență între **Ubersoldier** rulat pe un sistem mediu, cu detalii la minim, și **Ubersoldier** rulat la 1600x1200 cu toate la maxim. Pentru asemenea performanțe, cere câteva resurse, însă, surprinzător, arată și se mișcă destul de bine. Luminile plac ochiului, ritmul este mai degrabă în stilul FPS-urilor clasice, gameplay-ul este drăguț dacă trecem cu vederea "scăpările" enumerate mai sus. Ce mai, dacă vă plictisiți, încercați-l!

SHAMELESS ONE
paul@pcgames.ro



Punctaj
UBERSOLDIER



PRODUCĂTOR	Burut
PUBLISHER	CDV
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 20 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

- + grafică simpatică
- − voci, sunete, dezastruoase
- − haotic

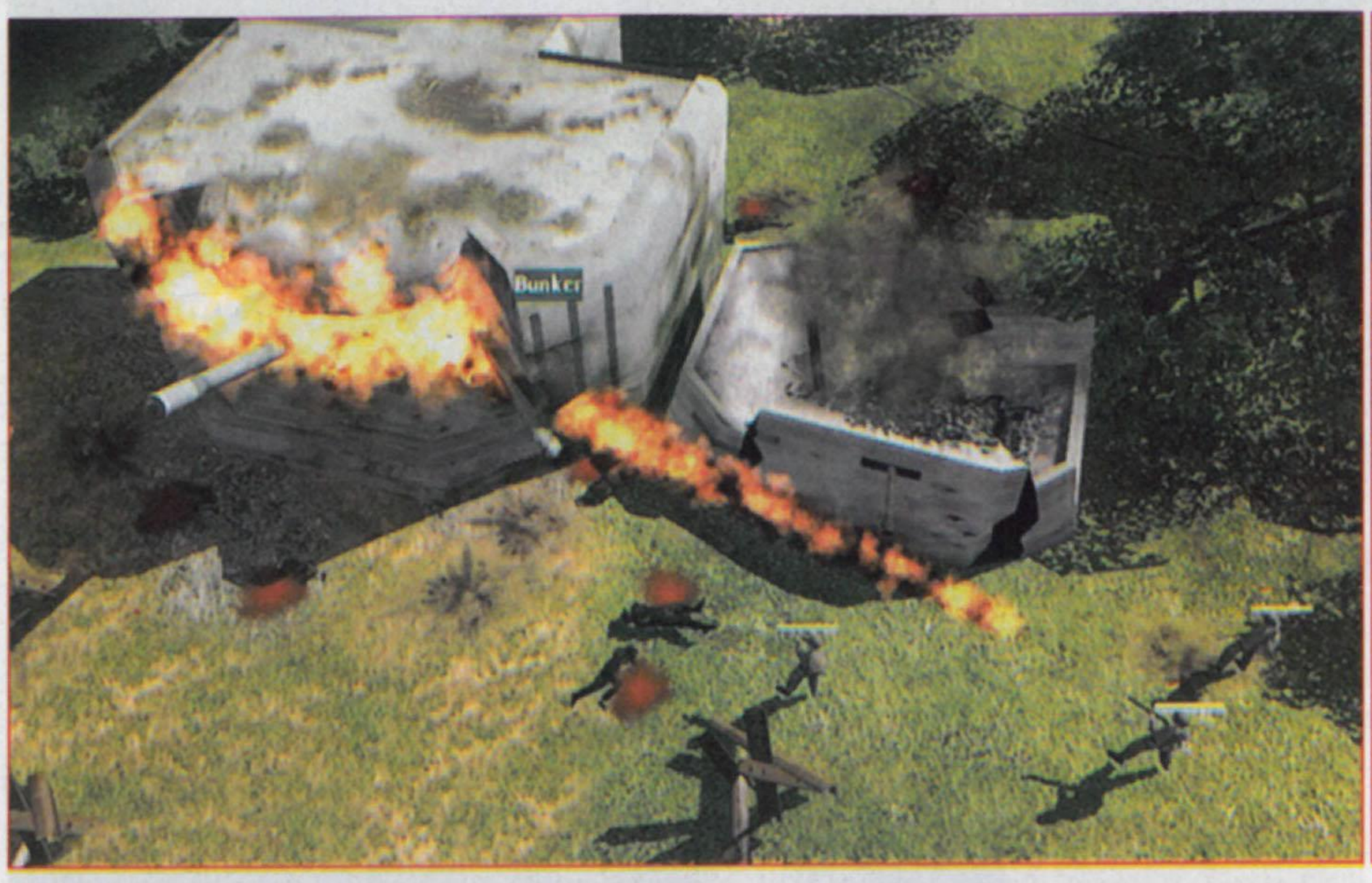
Grafică	77%
Sunet	65%
Gameplay	67%
Atmosferă	69%

70%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2,2 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Mockba to Berlin





Pentru a reuşi să terminăm cele mai importante campanii din cel de al doilea război mondial, după **Africa Korps vs. Desert Rats, D-Day** şi **1944: Battle of Ardennes**, iată şi al patrulea titlu care completează seria, **Mockba to Berlin**. Chiar din titlul jocului ni se indică locaţia operaţiunilor militare din joc: Frontul de Est.

Uşurel şi drăguţel până la victoria finală. Nu sunt nişte caracteristici pe care să le asociezi cu dragă inimă unui joc de strategie, dar acestea sunt unele din atributele RTS-ului **Mockba to Berlin**, realizat de Monte Cristo. De la începutul operaţiunii Barbarossa şi până la porţile Reichstag-ului, participi în douăzeci de misiuni împărţite în trei campanii la cele mai importante momente din al doilea război mondial (ofensiva germană împotriva sovieticilor, luptele din preajma Caucazului, Mării Caspice şi Mării Negre). De fapt nu participi, ci organizezi. Organizezi doar, pentru că jocul nu îţi oferă posibilitatea să construieşti noi baze şi să creezi noi trupe. Conduci fie armata germană, fie unităţile Armatei Roşii. Un plus e faptul că experimentezi o multitudine de situaţii militare complexe. Eşti în superioritate sau în inferioritate numerică, lupţi pe cele mai diverse terenuri de la zona deşertică a litoralului Mării Caspice, prin păduri şi prin munţi, vara şi iarna, cu armele specifice Armatei Roşii (inclusiv vestitul T-34 şi Katiuşa) sau cu Panzer-ul şi Elephant-ul german. Infanteria este divers specializată, foarte util fiind saper-ul. Ai sprijinul artileriei, al aviaţiei, dar selectiv, în funcţie de misiune. La rândul tău, eşti bombardat. Foarte utilă e mini-harta pe care o ai permanent în dreapta jos, mai ales că pentru o abordare corectă şi eficientă a luptei trebuie să îţi plasezi trupele individual, nefiind date tot felul de formaţii prestabilite şi ajutătoare. De aceea, în unele misiuni, aranjarea şi deplasare strategică mi-au luat mai mult timp decât lupta propriu-zisă. O bună şi prudentă pregătire reduce pierderile la minim. Sunt misiuni în care ai un timp dat, de exemplu, să blochezi căile de evadare ale trupelor SS, sau, când eşti şef de stat major sovietic, ai un anumit timp să ieşi dintr-o încercuire şi să te întorci cu pierderi minime (atacat fiind din flancul drept în permanenţă) la timp pentru a apăra Leningradul. Eh, d'ale războiului! Producătorii vin cu noi modele de arme inspirate din realitate (Elephant şi Raupenschlepper Ost), nişte lansatoare de rachete buclucaşe care îţi distrug şenilele tancurilor de la mare distanţă, blocându-le. Jocul chiar nu aduce mai nimic nou în domeniu, fiind inferior concurenţei. Faţă de **Codename: Panzers**, de exemplu, mai bine îmi reformulez fraza şi spun „spate de **Codename: Panzers**". Dar, **Moskba to Berlin** are farmecul lui, farmec care probabil te va prinde şi vei duce jocul până la sfârşit, fără însă a mai simţi nevoia de a discuta despre el cu amicii. Poate o scurtă ştire pe scara blocului.

SPIONU' CARAGEA
marius@pcgames.ro





Punctaj
MOCKBA TO BERLIN



PRODUCĂTOR	MC Multimedia
PUBLISHER	Intex Publishing
OFERTANT	-
PREŢ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- posibilitatea de a-ţi folosi cunoştinţele tactice
- lipsesc elemente esenţiale ale unei strategii

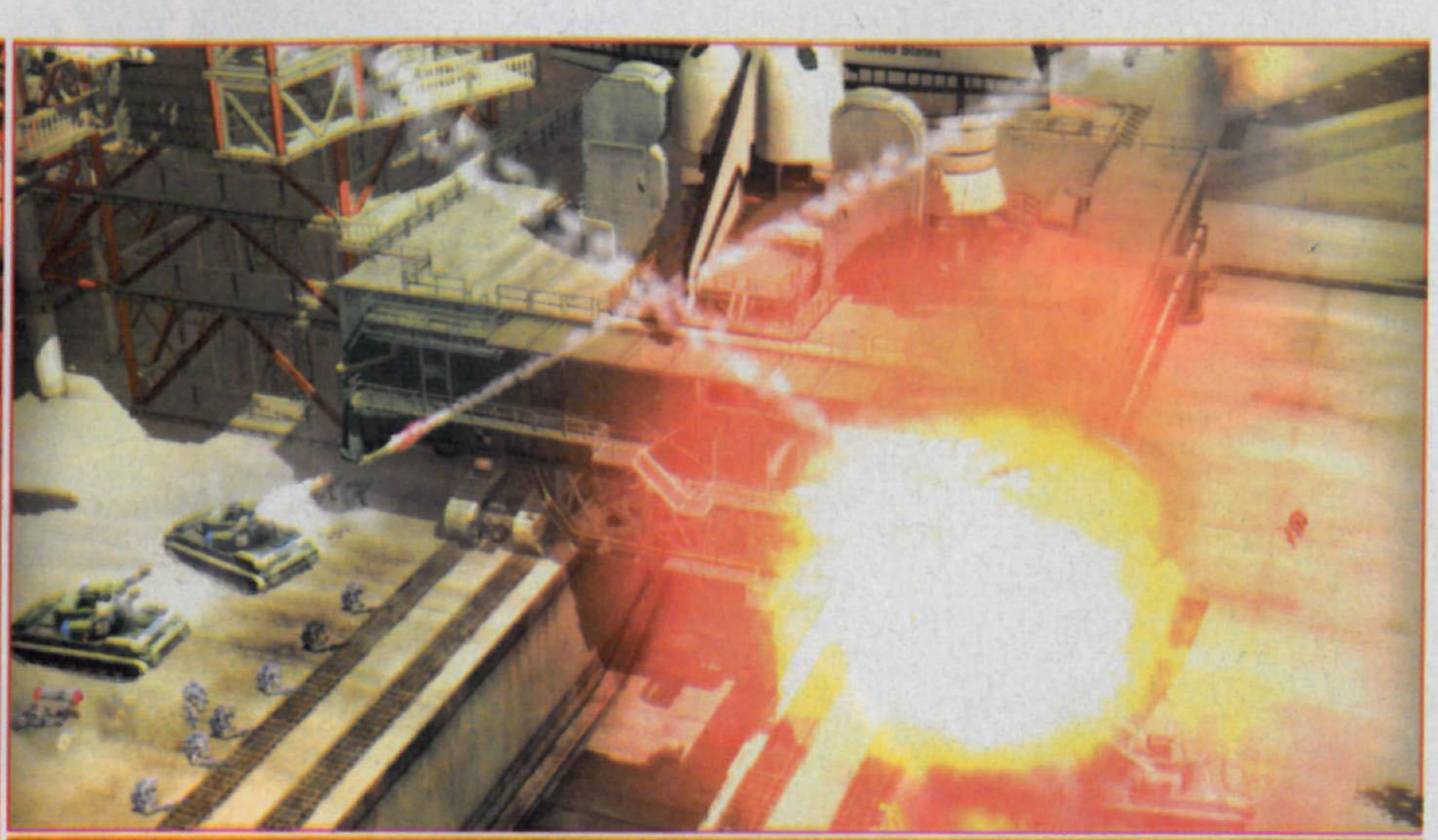
Grafică	83%
Sunet	82%
Gameplay	73%
Atmosferă	75%

74%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	1 GHz	CPU	1,4 GHz
Video	64 MB	Video	128 MB
RAM	128 MB	RAM	256 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
CODNAME: PANZERS - PHASE TWO





Act of War: High Treason



Multă lume a considerat **Act of War** ca fiind o clonă excelentă de **C&C**. Adicătelea, conspiraţie la scală largă, terorişti puşi pe şotii, explozii, un ritm alert... Alţii l-au văzut ca pe o inovaţie în domeniu, combinând RTS-ul cu o serie de cutscenes filmate cu actori în carne şi oase, actori necunoscuţi, însă a căror prestaţie a lăsat o impresie excelentă. Toate acestea depind de gusturi. Iar când avem de a face cu un add-on, nu ne putem aştepta decât la o serie de inovaţii care muncesc pe brânci pentru a prelungi viaţa jocului original.

Pe lângă clasica serie de unităţi noi, care vin din urmă să echilibreze niţel raportul dintre cele trei facţiuni ale jocului, precum şi o nouă campanie singleplayer (despre care, pot spune cu tristeţe că nu mai beneficiază de actorii cu care ne-am obişnuit), **High Treason** vine cu două mari inovaţii în ceea ce priveşte mecanicile de gameplay: mercenarii şi combat-ul naval. Mercenarii sunt o clasă de unităţi disponibile tuturor facţiunilor. Din aceeaşi clădire. Scumpe, foarte puternice, însă foarte fragile, aceste unităţi pot fi achiziţionate plătind o anumită sumă "cash", după care, în mod constant, altă sumă de bani este extrasă din rezervoarele jucătorilor, atât timp cât mercenarii se află pe câmpul de luptă. Mai exact, ca un salariu. Băieţii trebuie alimentaţi cu caşcaval pentru a funcţiona în mod optim. Un alt avantaj al acestora îl constituie faptul că pot fi trimişi oriunde pe câmpul de luptă, prin intermediul unor navete speciale, iar cu cât mai adânc în teritoriul inamic dorim să îi trimitem pentru a face scandal, cu atât va trebui să aşteptăm mai mult. Apropo, aceste navete cu care amicii noştri se deplasează pot fi distruse. Adicătelea dăm bani degeaba pe mercenari, dacă nu ştim să le protejăm maiestuoasa intrare în scenă.

Partea de combat naval e ceva mai puţin reuşită. Avem clasica opţiune, îmbrăţişată de majoritatea RTS-urilor, cu fiecare facţiune beneficiind de propriile sale nave. Mai exact, The Consortium are în dotare niscaiva didigoaie stealth, în timp ce "teribila" armată americană este dotată cu chestii mari şi solide. The Force Talon e undeva pe la mijloc. Pe scurt, avem submarine care sunt utile doar împotriva navelor de suprafaţă, avem nave care vânează submarinele, precum şi navele de suprafaţă care trag în tot ce mişcă. Mai mult sau mai puţin optim.

Pentru fanii lui **Act of War**, add-on-ul aduce destule mişculaţii pentru a ne mai ţine ceva timp cu ochii larg deschişi în faţa monitorului. Şi cum **Act of War** a fost un joc excelent, vă recomand cu căldură şi add-on-ul.

SHAMELESS ONE
paul@pcgames.ro

Punctaj
AoW: HIGH TREASON



PRODUCĂTOR	Eugen Systems
PUBLISHER	Atari
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 23 euro
VÂRSTĂ	de la 16 ani

PRO & CONTRA

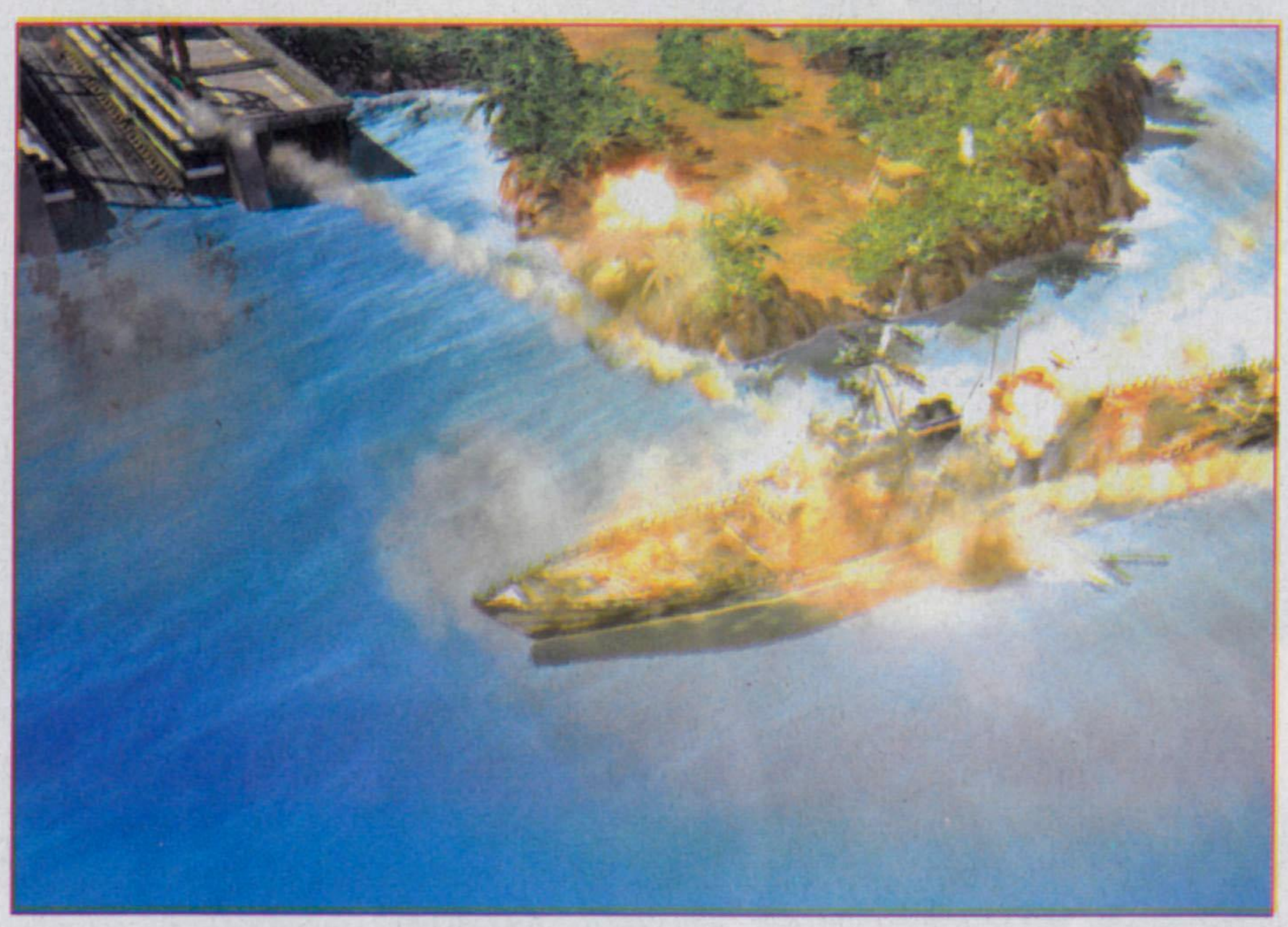
- + mercenari
- + combat naval
- − destul de grăbit
- − acelaşi combat naval, prea tern

Grafică	83%
Sunet	80%
Gameplay	82%
Atmosferă	77%
Multiplayer	79%

80%


NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2,2 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
ACT OF WAR, C&C



Tomb Raider: Legend

18+







Această întoarcere este însă şi una simbolică. Noul episod dezvoltat de Crystal Dynamics renunţă la diferitele aere de înger întunecat şi la firul epic preluat din romanele cu poliţişti de duzină şi se întoarce la originile celei mai celebre serii action-adventure din istoria jocurilor video. Ducesa de Saint Bridget se întoarce la ce ştie ea să facă mai bine: vânătoare de relicve antice dusă la extrem. În loc de o vânătoare de vrăjitoare în Europa şi în loc de grija de euroi, avem din nou ocazia să cutreierăm lumea în lung şi în lat, descoperind pas cu pas corola ei de minuni. Bineînţeles, producătorii n-au uitat nici de şarmul cuceritor al eroinei şi nici de statutul său social, astfel descinderile în diferite caverne şi morminte vor fi alternate cu aventuri periculoase în spaţiul urban. Dar toate la vremea lor...

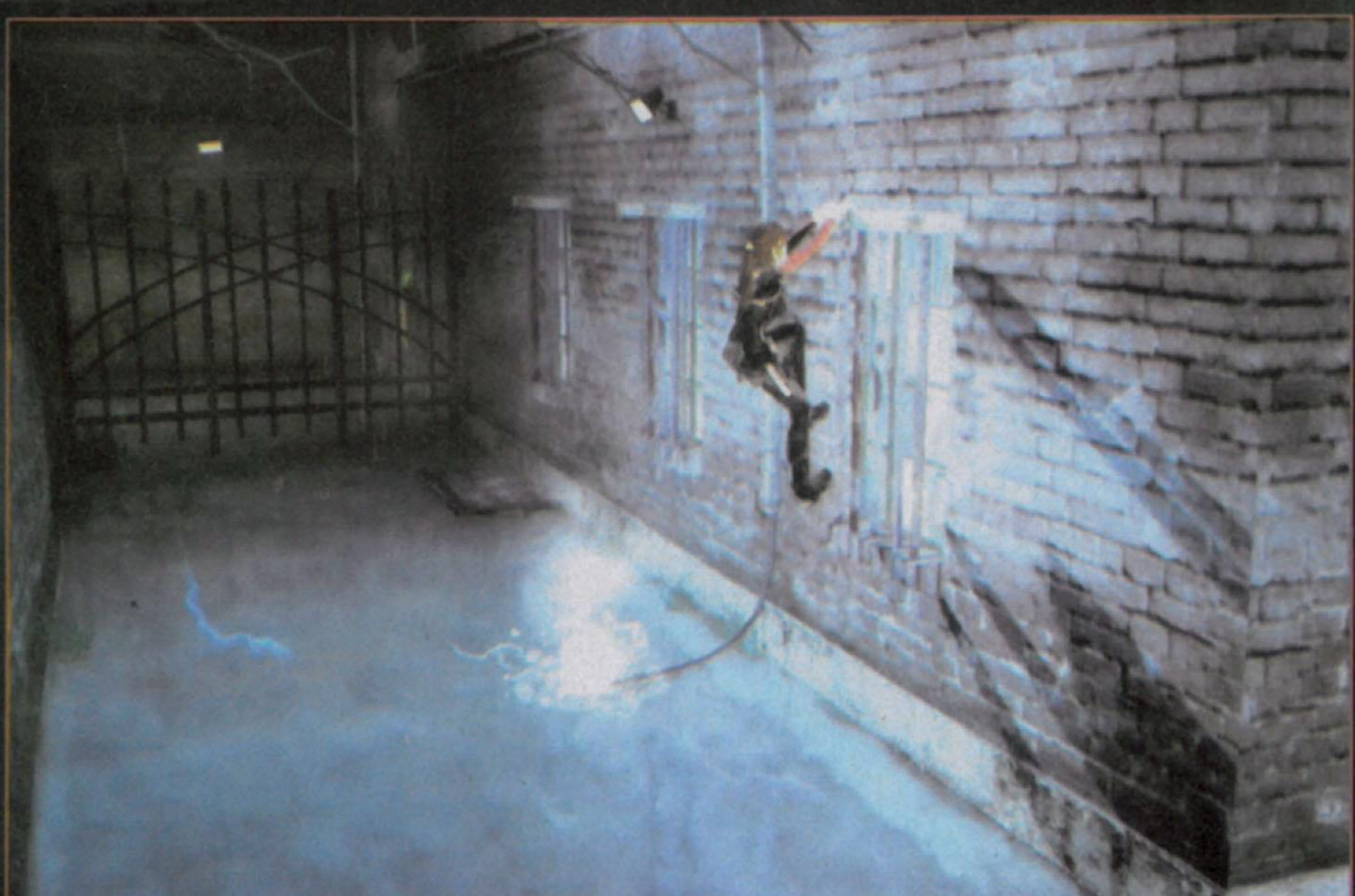
Schimbarea la faţă şi la port

Era clar că, după eşecul răsunător al ultimelor episoade, era nevoie de o schimbare drastică. Eidos a venit cu soluţia: o nouă echipă, o nouă aventură, o nouă înfăţişare. Ultima se referea la o schimbare exterioară şi interioară a Larei. Până la apariţia jocului se ştia doar de cea exterioară, acum se ştie şi de cele ce privesc comportamentul şi personalitatea ei. Se simte puternic că pe lângă primele episoade de succes, producătorii au folosit ca sursă de inspiraţie şi cele două episoade ale filmului care a pus-o în rol principal pe Angelina Jolie. Noua domnişoară Croft a renăscut în înfăţişare şi în spirit, reprezentând ceva mult mai tineresc şi mult mai energic decât eroina din **The Dark Angel**. Radiază din nou energie şi poftă de viaţă, chiar dacă unele dintre acţiunile ei vor fi şocante pentru fanii seriei.

După ce timp de cinci episoade, producătorii **au îngropat-o sub diferite piramide, au învinovăţit-o de crimă şi au transformat-o în hoaţă, i-au pompat silicon virtual sub tricou şi au pus-o să înconjoare lumea,** Lara Croft se întoarce într-o nouă aventură legendară!

Producătorii au încercat să o apropie de ceea ce am putut vedea în film şi, din această cauză, au renunţat la o parte din eleganţa ei, înlocuind-o cu nesăbuinţă. Noua Lara pare mult mai tânără şi din acest motiv: se aruncă cu capul înainte fără să cugete în prealabil la consecinţele acţiunilor ei. O noutate este şi faptul că o putem auzi nu doar în timpul scenelor intermediare, dar şi în timpul acţiunii propriu-zise, unde adesea are un comentariu ironic sau sarcastic faţă de cele întâmplate. Pentru vechii fani, care au rămaşi credincioşi seriei, noua aparenţă s-ar putea să le pară prea modernă şi puţin vulgară, nedemnă de cum au cunoscut-o pe ducesă.

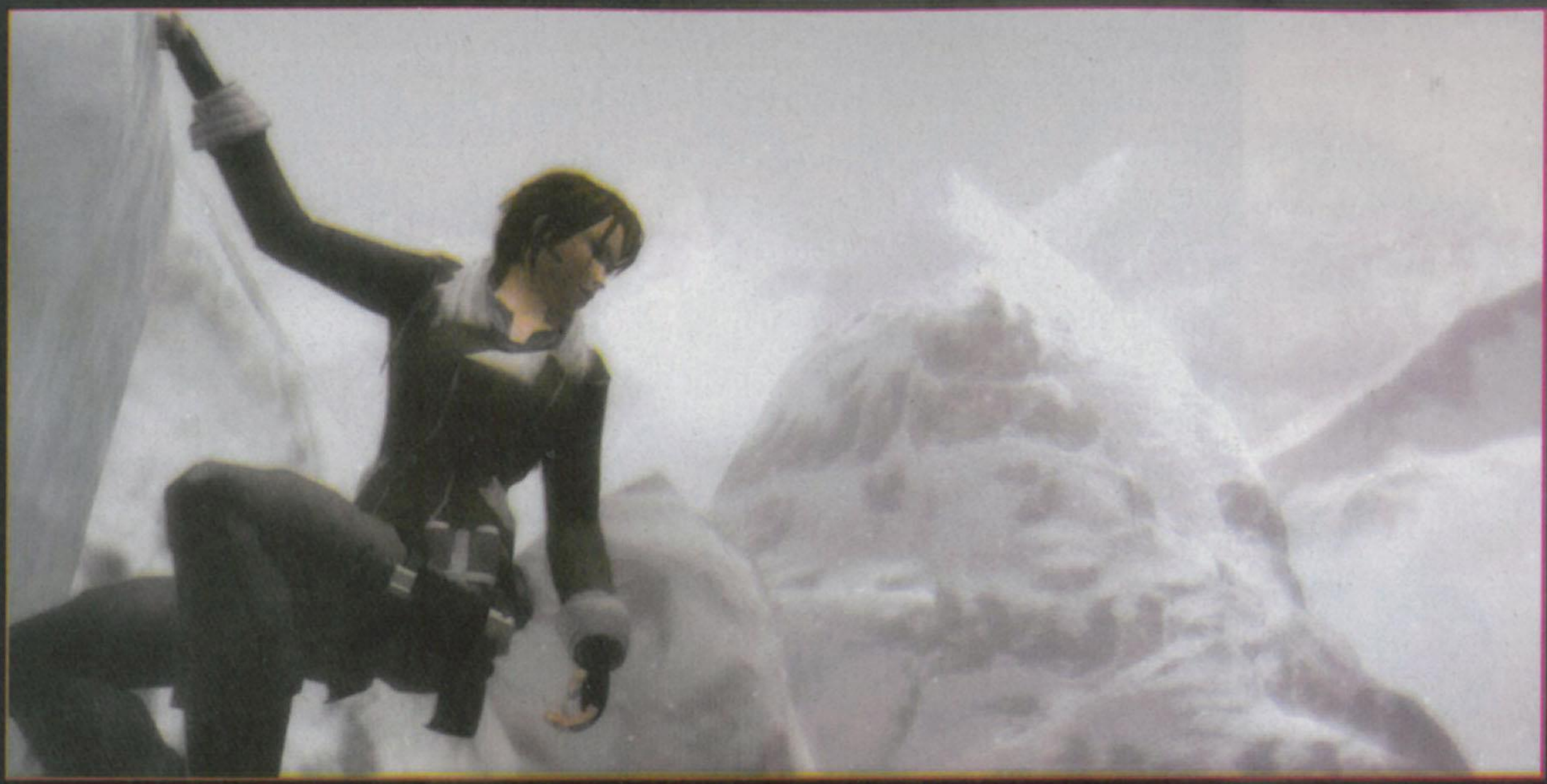
Schimbarea nu putea fi com-



ELECTRIZANT Abilităţile acrobatice ale eroinei sunt folosite la maxim

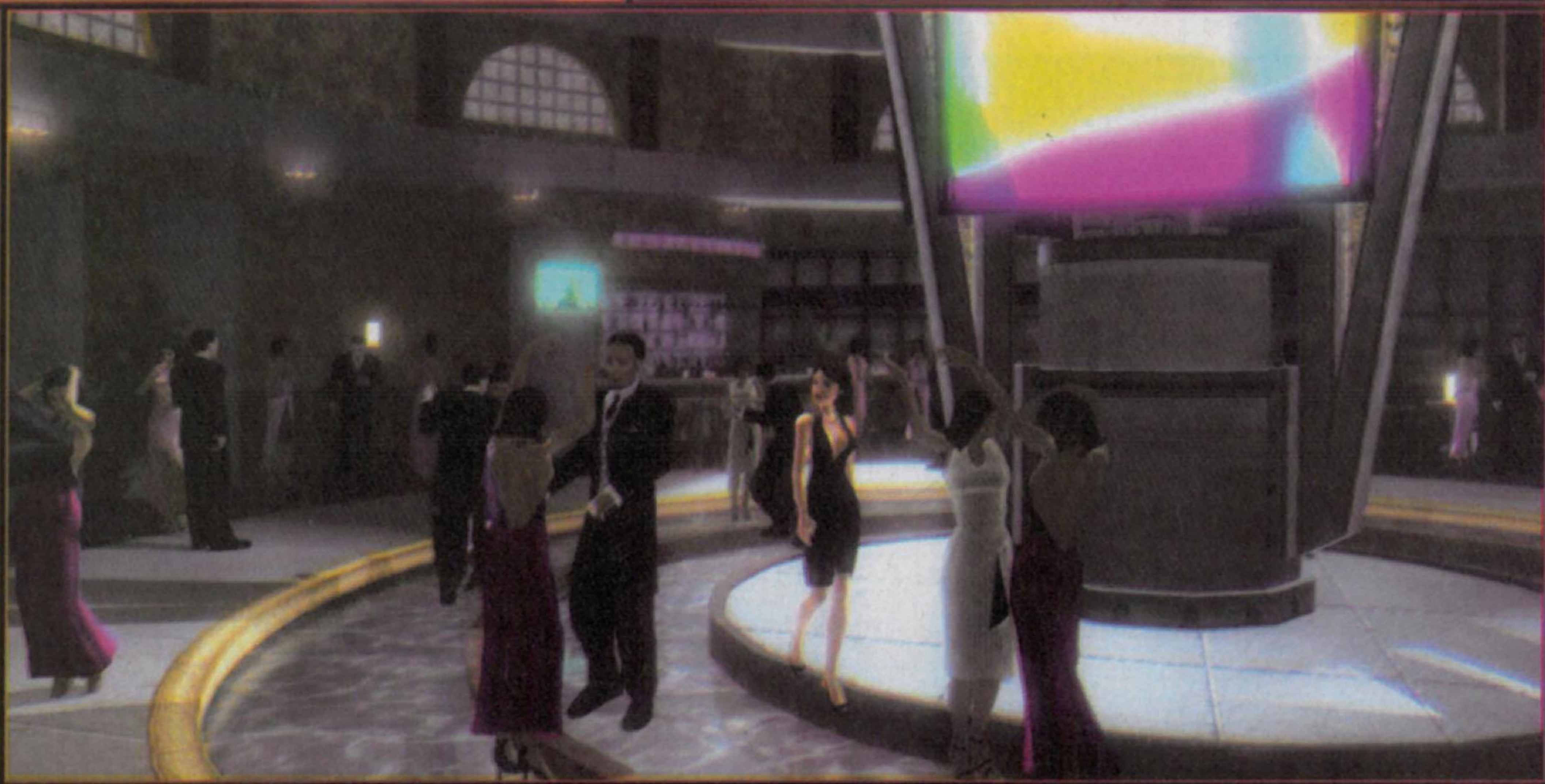


TRIPLU SALT ŞI DOUĂ ÎNCĂRCĂTOARE Luptele sunt deosebit de spectaculoase



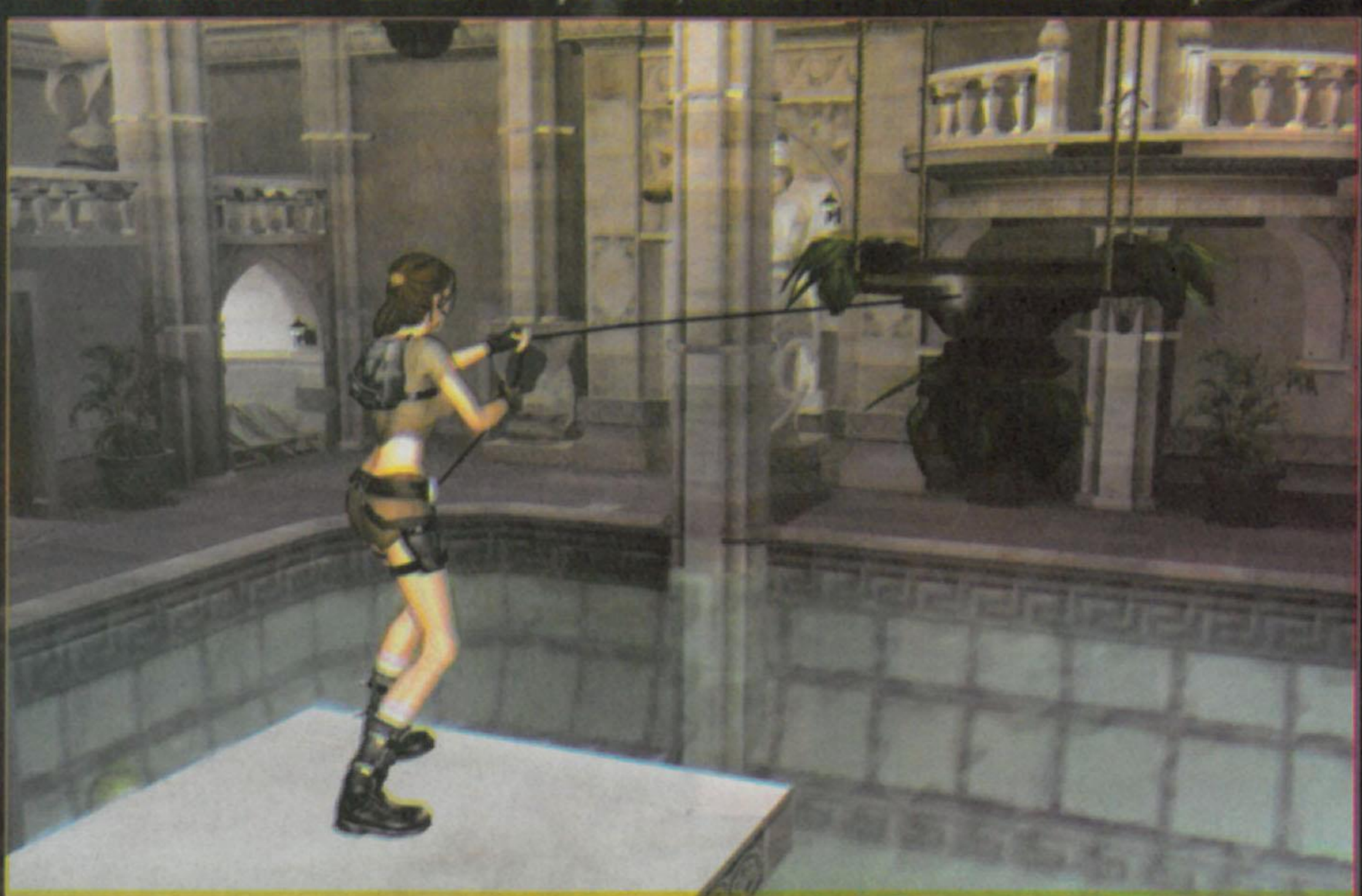








VĂZ MONSTRUOS La soare mă pot uita, dar în ochii tăi de nestemate nu prea

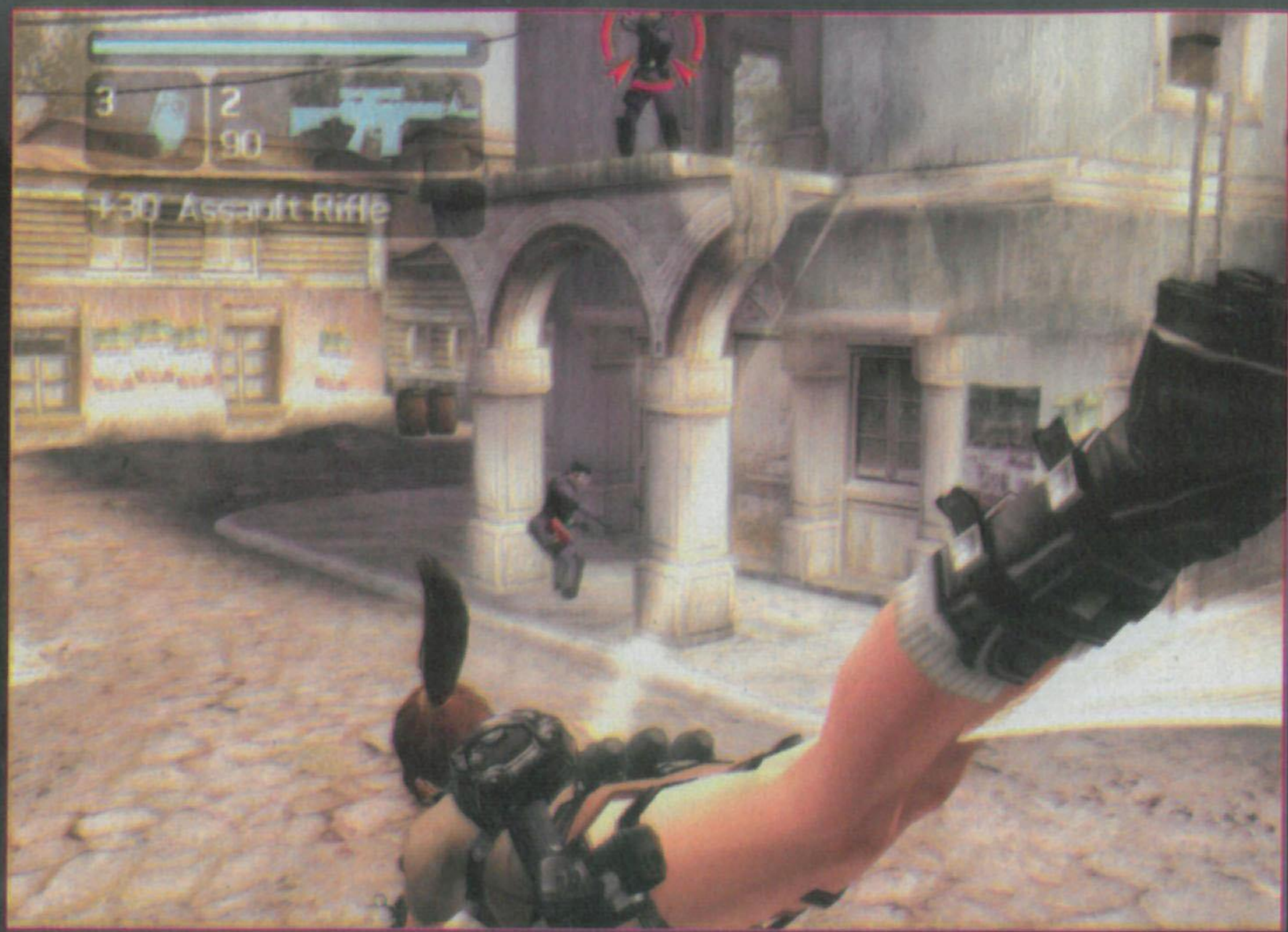


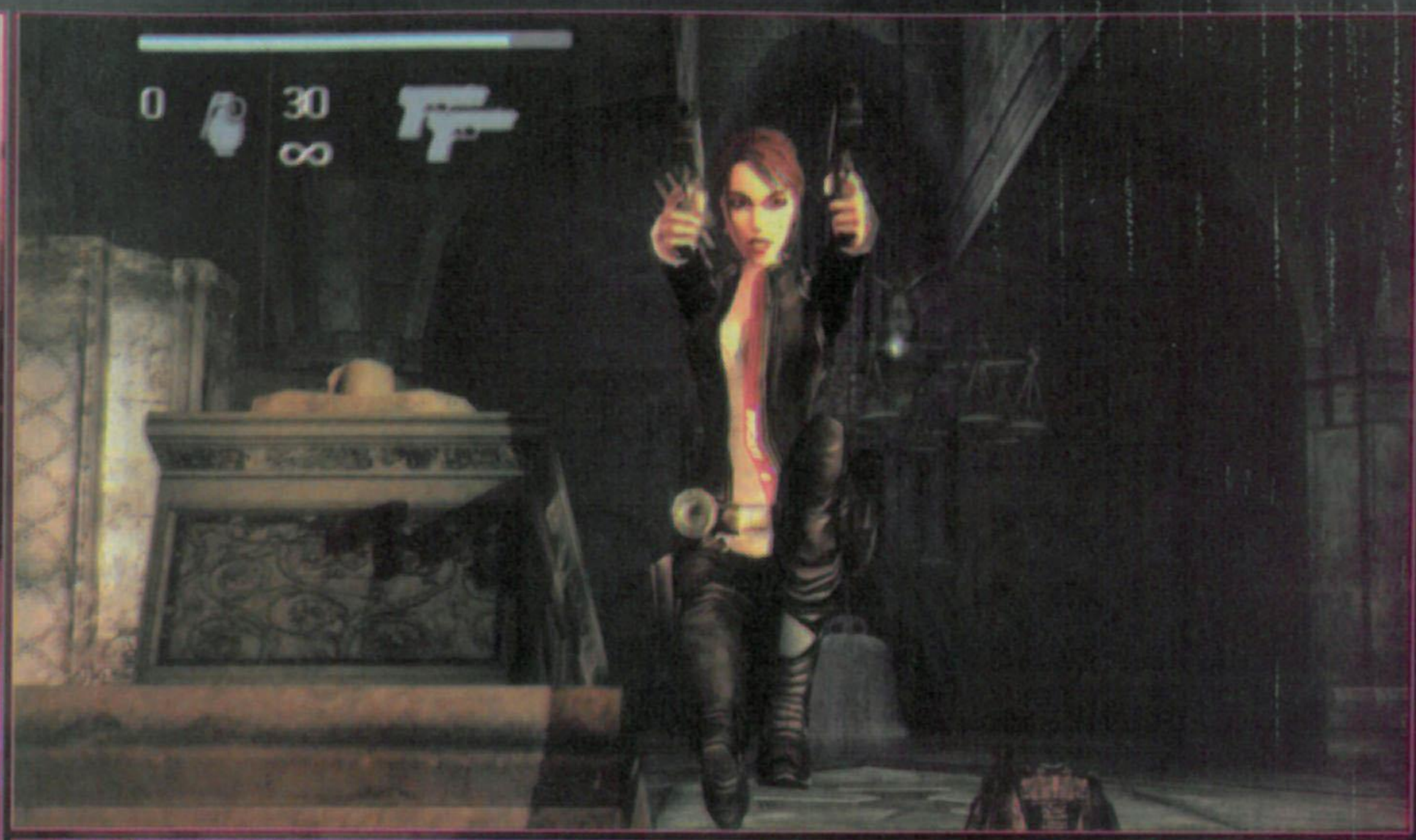
ÎNCĂ PUŢIN, ÎNCĂ PUŢIN... Dacă am majordom de ce trebuie să ud eu plantele ?!

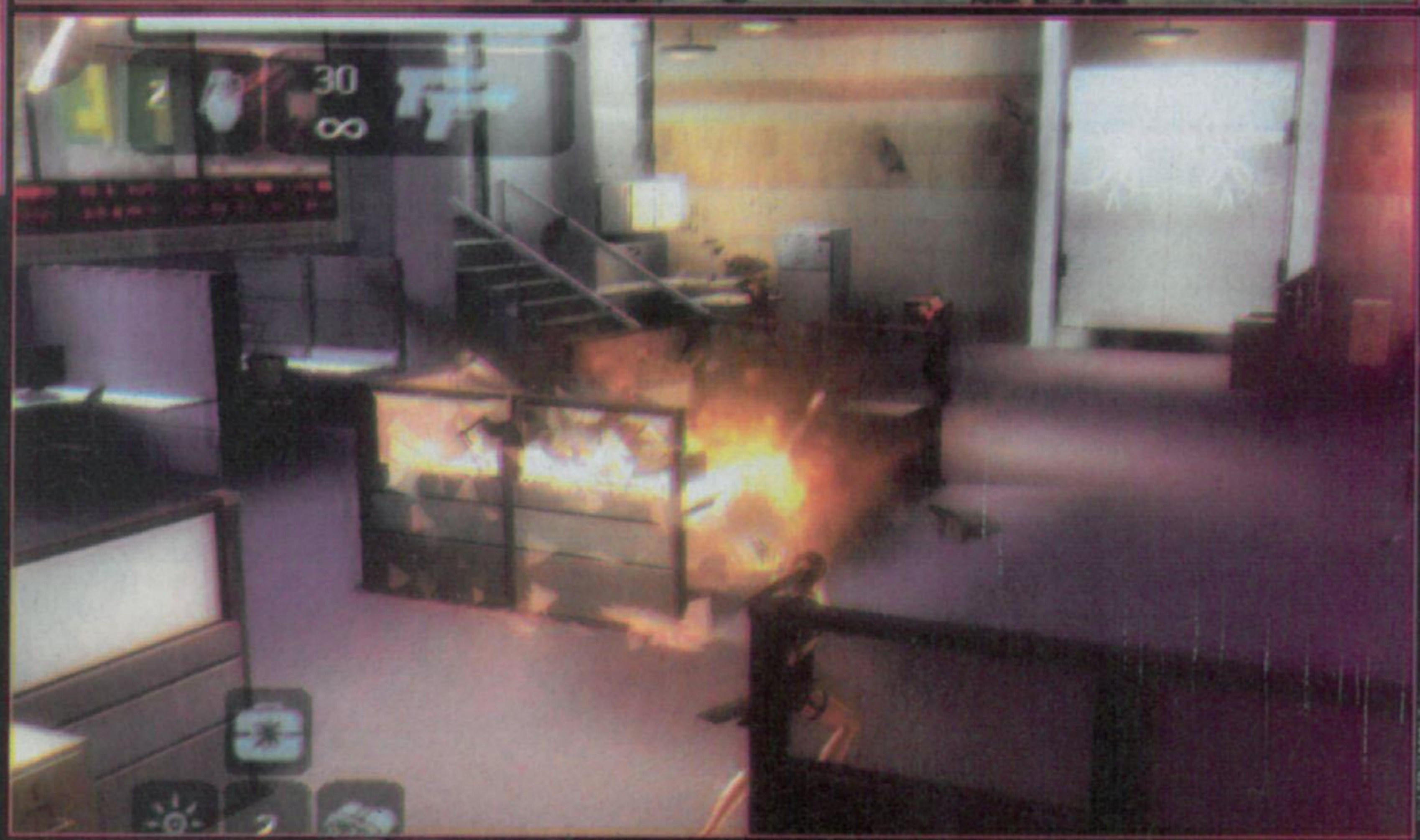
pletă, însă, fără modificarea aspectului fizic. De data aceasta, în loc să-i mărească şi mai mult circumferinţa oricum respectabilă a bustului, producătorii au ţinut să-i rafineze trăsăturile. Faţa Larei este total schimbată, fiecare va decide dacă în bine sau în rău, în funcţie de gusturi. De asemenea, corpul ei respectă proporţiile anatomice ale unei persoane reale: capul este mai mic, gâtul mai puţin lung, bustul ceva mai mic şi curbat într-o formă mai reală. Noua apariţie este mult mai graţioasă şi mult mai convingătoare. Pare mai rafinată şi, datorită scenariului visat de producători, o putem admira şi în hainele care-i arată mai mult din rotunjimi.

Ocolul lumii atârnând de o frânghie

O asemenea situaţie este serata organizată de una dintre cunoştinţele mai periculoase, din cercurile yakuza. Lara îşi face apariţia îmbrăcată într-o rochie de seară, elegantă şi deosebit de sexy. Ceea ce ar fi fost însă o ocazie perfectă de a prezenta abilităţile diplomatice şi şarmul cuceritor al domnişoarei Croft se transformă într-un party de tras la ţintă după gărzi de corp „made in Japan". Întregul joc este centrat în jurul acţiunii, producătorii încercând să realizeze o bombă de adrenalină. În anumite cazuri, acest lucru le-a ieşit cu brio, în altele deloc. Micul orăşel din America de Sud invadat de trupele speciale trimise s-o captureze pe Lara are un gust ieftin de clişeu în care pistolarul singuratic înfruntă pramatiile vestului. Urmărirea pe motocicletă care urmează însă după este una dintre cele mai reuşite părţi ale jocului. Pasiunea eroinei pentru motociclete era un lucru bine cunoscut, diversele vehicule făcându-şi apariţia şi până acum. Cei de la Crystal Dynamics au reuşit să îmbunătăţească această parte, conferindu-i savoare şi farmec. De asemenea, săritura printre clădiri în şaua unei motociclete şi aterizarea acompaniată de focul de artificii stârnit de exploziile din jur îţi dau sentimentul







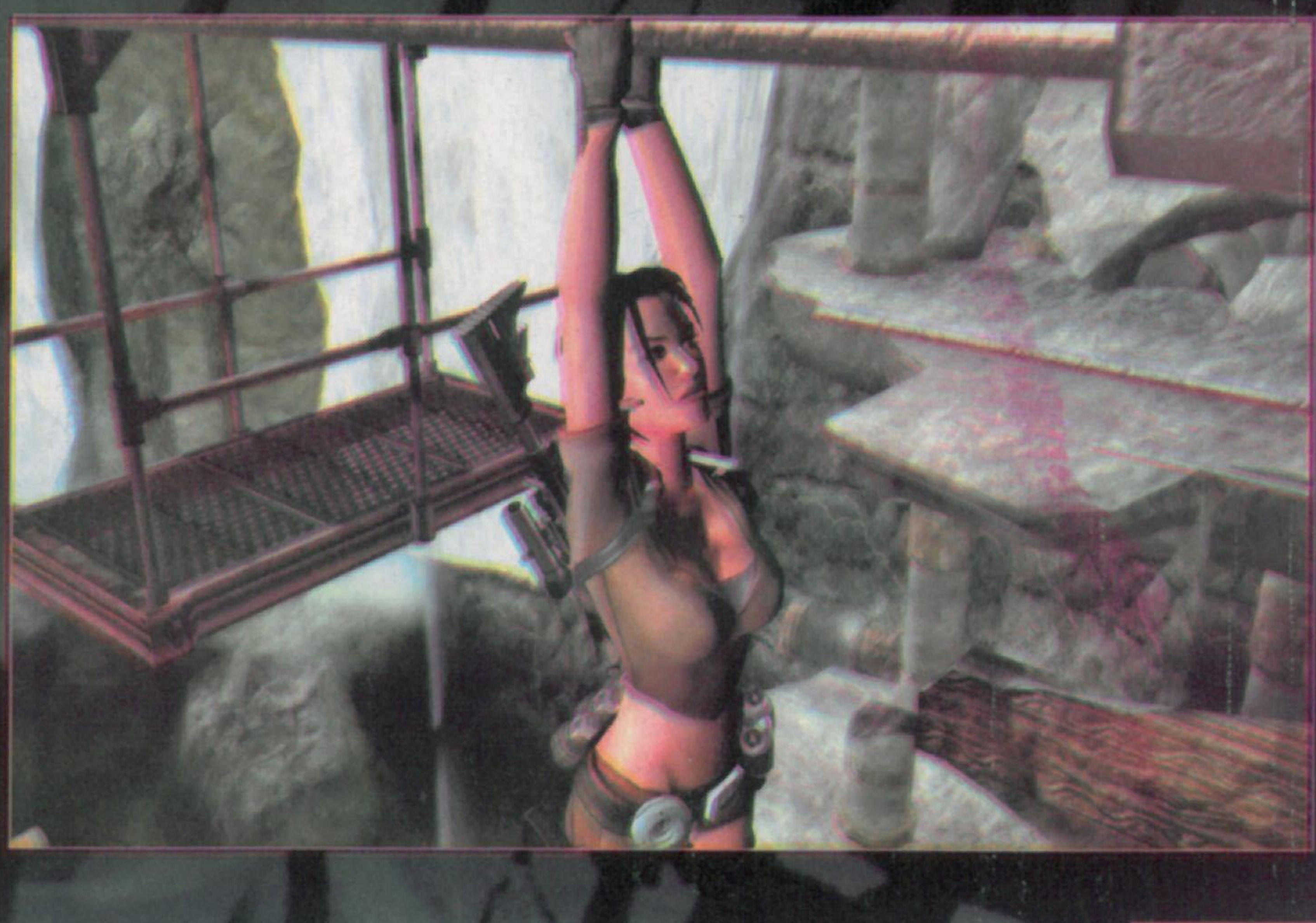


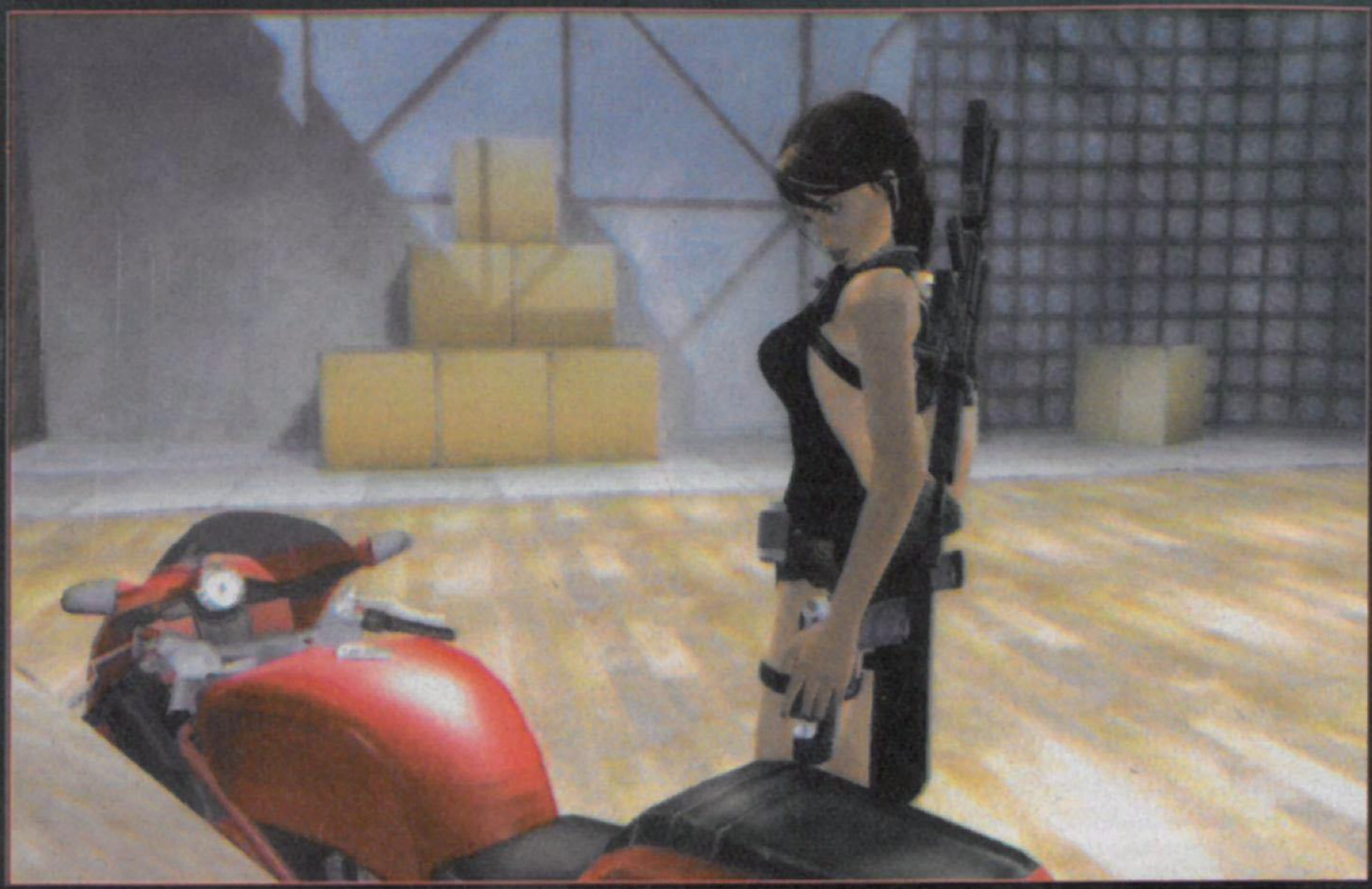
unui film regizat de John Woo. Întregul joc este foarte intens, dar îți oferă și momentele necesare de respiro, sub forma scenelor în care poți să pui la încercare abilitățile acrobatice ale Larei. Trăsătura comună a fiecărei scene este faptul că sunt palpitante. Gameplay-ul te face să uiți de lumea înconjurătoare și te scufundă într-un film de acțiune unde tu ești eroul principal.

Aceste strădanii nu sunt însă în van. Bineînțeles că de la noua Lara nu ne putem aștepta să aleagă calea cea mai ușoară, dar are ea motivele ei să se expună la asemenea pericole. Pe parcursul ultimei sale aventuri în Bolivia, în mintea ei își croiește calea amintirea mamei ei – mai bine zis felul în care aceasta a murit. În jocuri am avut parte până acum de niște referiri mai mult sau mai puțin încețoșate cu privire la familia ei, ducele Croft, tatăl eroinei, apărând în peliculă în interpretarea lui John Voight. Continuând această linie, aflăm de o prăbușire a avionului din timpul copilăriei Larei și de descoperirea unui altar antic, care, din cauze misterioase, a dus la moartea doamnei Croft. Această linie a firului epic este împletită cu o altă amintire a unei expediții eșuate din care scăpase cu viață doar Lara. Sau cel puțin așa se credea până acum. Dezvăluirea misterelor și găsirea răspunsurilor la întrebări te poartă din Peru în Japonia, apoi în Africa de Sud, ținuturile neprietenoase ale Rusiei, prin ploile Marii Britanii, pe culmile înzăpezite ale Nepalului, pentru ca totul să se termine în Bolivia. Vânătoarea după relicve și adevăr durează circa opt ore deosebit de intense, având ocazia să joci și în prezent, dar și în trecut, ca să poți înțelege mai bine cele întâmplate.

Fără Oscar pentru rolurile secundare

Nu lipsesc bineînțeles nici personajele noi. Pe de o parte le avem pe ajutoarele ei, care sunt tot timpul în legătură telefonică cu ea și comentează cele întâmplate, încercând să dea indicii folositoare, fără prea mult succes. Primul ar fi responsabilul de echipamente, Zip, un fost hacker salvat din închisoare de eroină. Joacă rolul prostului, care are freză rasta, ascultă hip-hop și nu are pic de cultură generală. Alister Fletcher este un arheolog renumit ce o ajută pe Lara în căutările sale, punându-și la bătaie cunoștințele academice. Ei nu au un rol prea mare de-a lungul jocului, decât să mai dea puțină favoare conversațiilor, dar, și mai neînsemnat decât ei este Winston, majordomul





RECLAMA NEORTODOXĂ la firma Ducatti a fost strecurată discret în joc



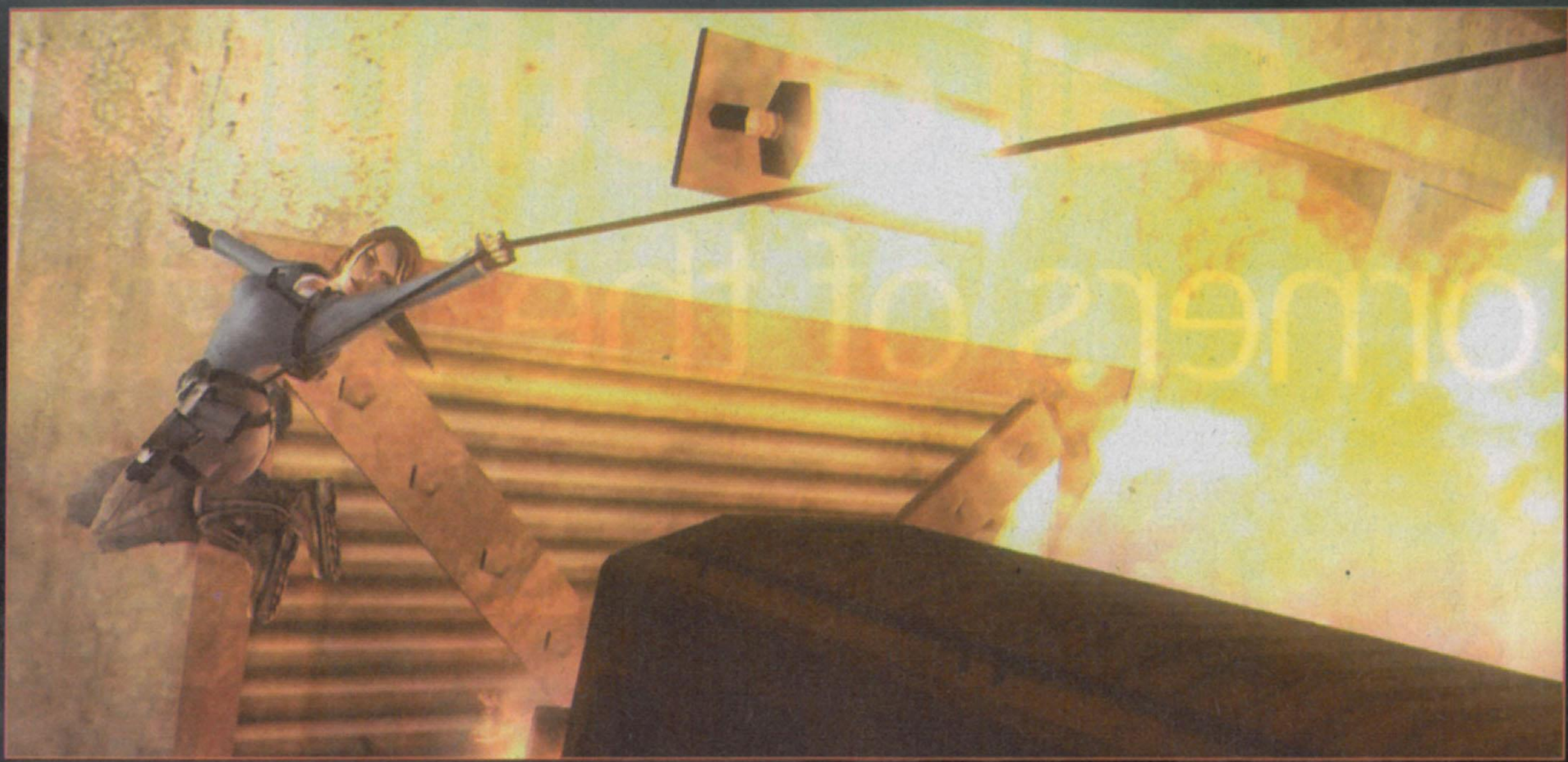
POMPIER VOLUNTAR SAU PIROMAN? Nu se știe, dar îi stă bine în costumul negru

ducesei. Roluri mai importante le revin personajelor negative precum Shogo Takamoto sau Amanda Everet. Deși producătorii au presărat dialoguri și confruntări, aceste personaje sunt cam sterile și lipsite de personalitate. Sunt integrate bine în poveste, dar nu tulbură prea multe ape.

Jucării pe care până și Bond și le-ar dori

Cum puterea de foc a armelor nu este suficientă, Lara a fost înzestrată cu o nouă serie de gadget-uri. Pe lângă cele două Desert Eagle cu muniție nelimitată, din echipamentul eroinei mai fac parte un binoclu special care poate detecta diferitele mecanisme ascunse și te poate ajuta la rezolvarea puzzle-urilor; o sursă de lumină care se reîncarcă automat și un cleşte magnetic ce-i facilitează mișcările preluate de la Tarzan. Fiecare dintre gadget-uri are un loc bine definit, în funcție de hainele pe care le poartă Lara și sunt tot timpul vizibile. În afară de acestea, domnișoara Croft se poate folosi de armele lăsate în urmă de oponenții eliminați și poate căra cu ea patru grenade explozive. Realismul este prezent nu doar în efectele ragdoll implementate (care fac moartea oponenților sau chiar a eroinei, foarte spectaculoase), dar și în inventar. Lara nu poate poseda decât o singură armă mare, așa că va trebui să alegi între shotgun, mitralieră de asalt sau sub-machinegun. Muniția acestora este limitată, dar, din fericire, oponenții sunt darnici și nu vei duce lipsă. Ai grijă, însă, pentru că, după load, armele lăsate în urmă de cei lichidați dispar de pe hartă. Luptele nu sunt prea grele, AI-ul oponenților nefiind cel mai strălucit. Dar așa măcar nu ai bătăi prea mari de cap decât cu boșii de nivel, care nu se lasă cu una cu două. Un ajutor important în lupte îl reprezintă medikit-urile, care au fost reduse la un singur tip (numai este small și large) și din care poți căra cu tine maxim trei. O noutate este de





Punctaj
TOMB RAIDER: LEGEND



PRODUCĂTOR	Crystal Dymics
PUBLISHER	Eidos Int.
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 33 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani

PRO & CONTRA

- + grafică atractivă
- + gameplay intens
- + acrobaţii uimitoare
- − poftă mare de hardware

Grafică	89%
Sunet	87%
Gameplay	87%
Atmosferă	86%

87%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 3 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
TOMB RAIDER, SOULREAVER

asemenea prezenţa armamentului greu, mitralierele fixe care sunt însă anevoioase şi adesea mai puţin practice decât o armă portabilă bine folosită.

Nadia Comăneci se poate ascunde

În lupte şi pe tot parcursul jocului, un rol deosebit de important îl au abilităţile acrobatice de care dă dovadă Lara. Noutatea o reprezintă repertoriul îmbogăţit şi rafinarea mişcărilor. Acum putem spune că domnişoara Croft posedă graţia unei feline. De mai multe ori pe parcursul jocului, Lara va executa mişcări deosebit de spectaculoase, încadrate într-un grupaj. Pentru efectuarea acestora producătorii au apelat la sistemul văzut în **Fahrenheit**: în anumite momente cheie trebuie să apeşi o anumită tastă. Sistemul aici este mult mai relaxant, şi în loc să te pună să-ţi smulgi părul din cap te lasă să savurezi scena.

Diferitele mişcări pot fi exersate prin casa familială, care alături de hint-urile din joc reprezintă tutorialul jocului. Castelul şi nivelurile din joc sunt presărate cu diferite obiecte colectabile, colectarea cărora deschide accesul la diferite conţinuturi bonus precum noi vestimentaţii, artwork-uri, biografii etc.

Tehnologia, bate-o vina!

Noul **Tomb Raider** arată deosebit de bine, dar preţul pe care-l cere este exagerat. Încă înainte să înceapă instalarea suntem anunţaţi că ar fi bine să achiziţionăm un GeForce 7800, dacă vrem să savurăm fiecare detaliu vizual. Setările avansate au fost concentrate sub o singură opţiune „next generation content", pe care, activându-o, jocul arată mult mai bine, dar este încetinit considerabil. Producătorii au încercat să fie atenţi la detalii şi, deşi câteodată au dat-o în bară, jocul lasă o impresie vizuală deosebit de plăcută. Reclama neruşinată la nVidia zgârie puţin la ochi, dar măcar nu mai apare pe parcursul jocului. Partea acustică este reuşită, dialogurile fiind hazlii, dar lipsite de prea multă utilitate. Muzica este discretă şi acompaniază bine fiecare peisaj, creând atmosfera necesară.

Legendă sau legendară?

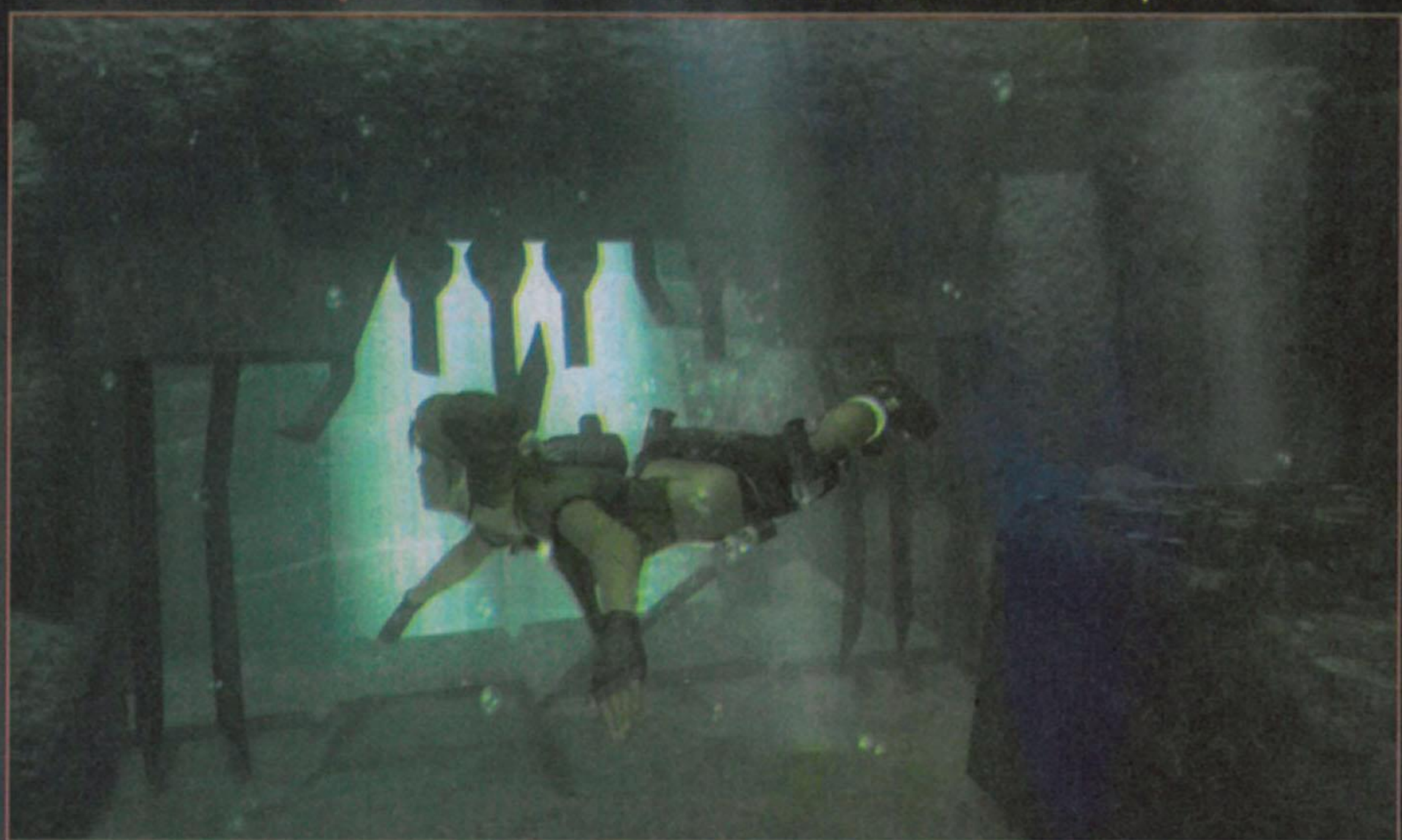
Noul episod este mult mai reuşit decât ultimele văzute până acum, reuşind într-o anumită măsură să corecteze greşelile comise în trecut. Atmosfera se apropie foarte mult de mirajul primelor **Tomb Raider**, gameplay-ul fiind captivant, dar deloc stresant.

Per ansamblu, avem de-a face cu un joc bun şi o rază de speranţă pentru viitorul seriei.

LORD OF BEERCRAFT
jacint@pcgames.ro



MĂ URC PE PEREŢI... de la atâta tensiune! Cineva să mă scoată din priză!



LA PESCUIT DE SIRENE Ce nu face Lara pentru nişte peşte proaspăt?!



ÎNCĂ DOI METRI Şi ajung pe paginile revistei mele favorite! Trăiască PC Games 4 Fun!

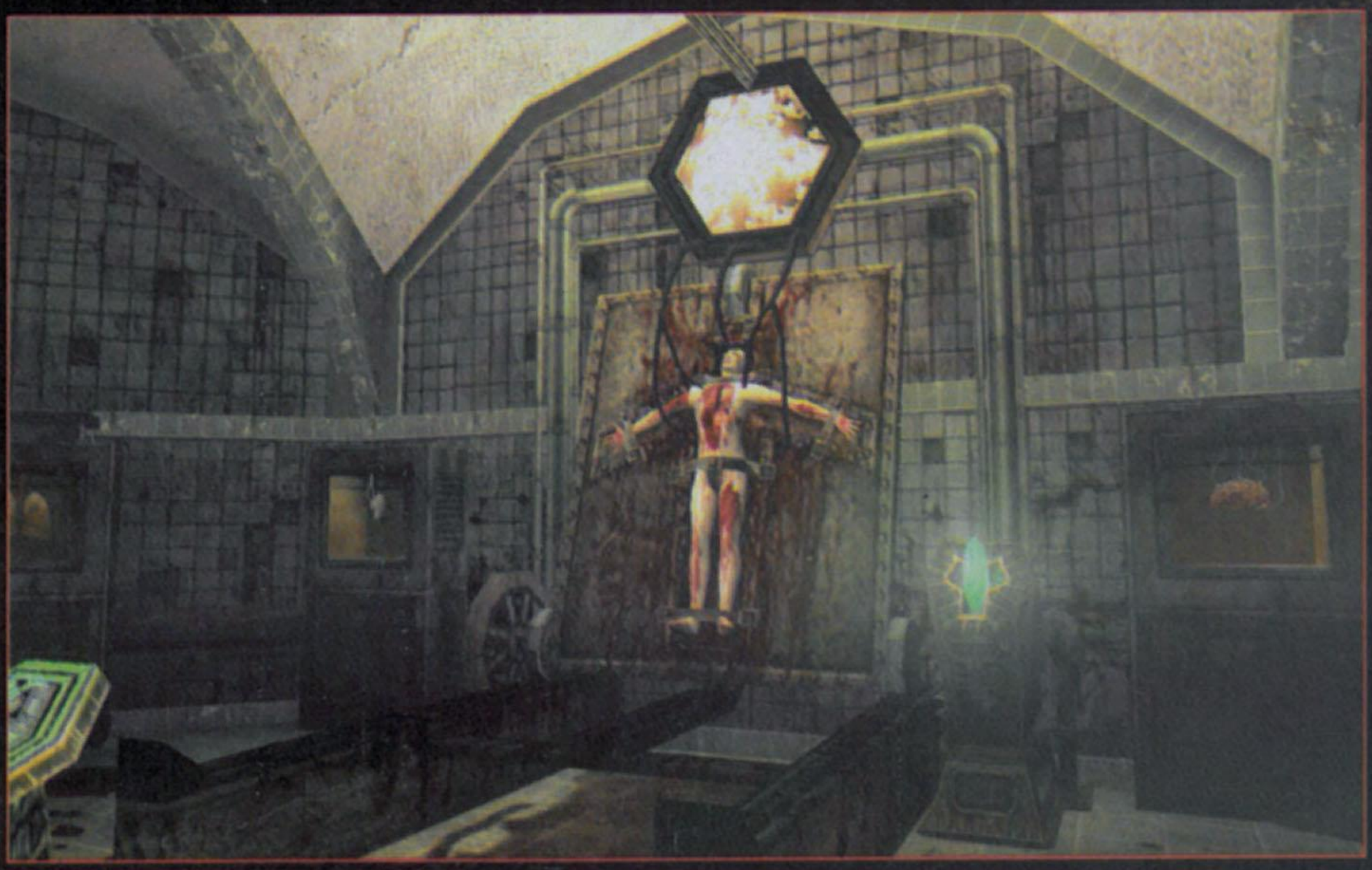
18+

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth





Te trezeşti în mijlocul nopţii, scăldat în sudoare şi te bucuri că te-ai trezit din coşmar înainte să fii înghiţit de viu de acei monştri fioroşi care te-au hăituit. Ai încerca să te ştergi pe frunte, dar mâinile îţi sunt legate de pat... **Uitându-te prin preajmă realizezi că te afli într-o celulă mică scufundată în întuneric... Încet, îţi dai seama că realitatea poate fi un coşmar mai cumplit decât visul...**

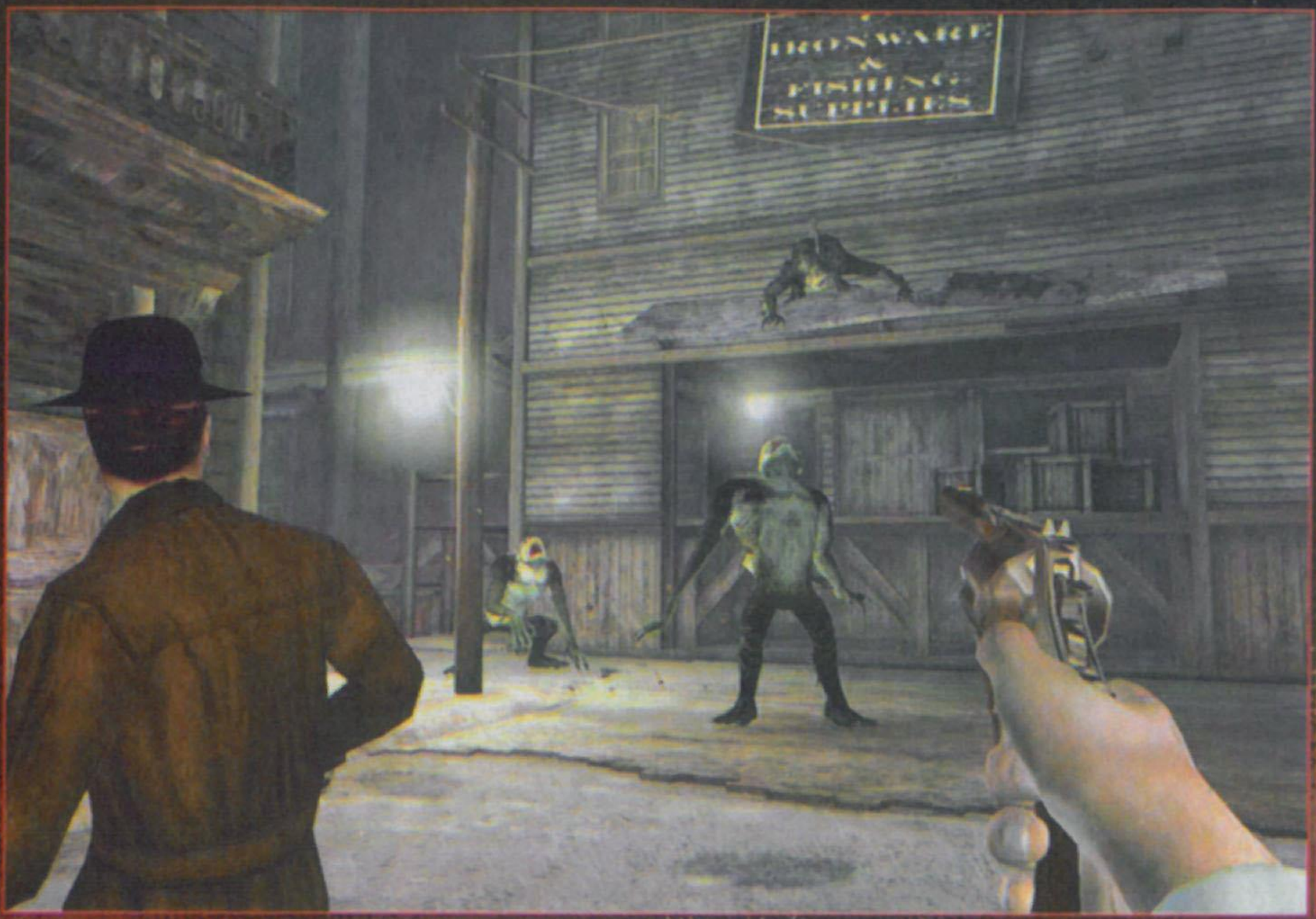


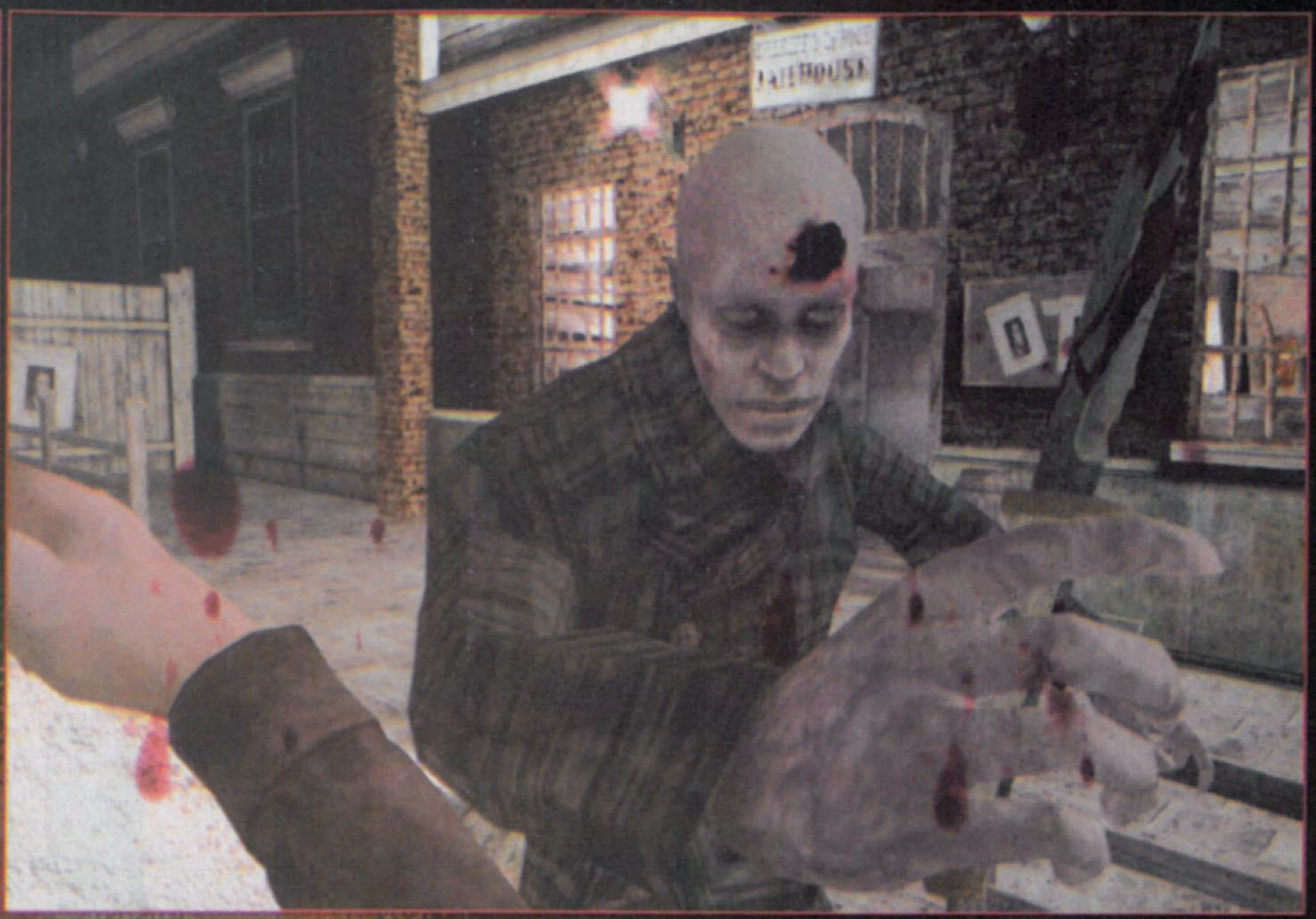
...cel puţin dacă te cheamă Jack Walters. Odinioară detectiv renumit şi subiectul numărul unu al ziarelor, în urma unui caz misterios ajungi să petreci şase ani într-un spital de nebuni. Simptomele schizofreniei dispar însă de pe o zi pe alta şi eşti liber să te întorci la viaţa ta... sau la ce a rămas a din ea. Cariera fiindu-ţi ruinată, devii un detectiv privat de doi lei şi încerci să elucidezi misterul celor întâmplate cu tine. Apoi, un telefon este de ajuns să-ţi întoarcă şi restul vieţii cu fundul în sus. Pornind de aici, pe parcursul a 16 niveluri elucidezi misterul, riscându-ţi viaţa şi sănătatea mintală pentru nişte răspunsuri deloc plăcute.

Lovecraft şi gamecraft

Pornind de la locaţiile şi monştri faimoşi din romanele lui Lovecraft, **Dark Corners of The Earth** este un action-adventure veritabil, dezvoltat iniţial de Headfirst Studios şi terminat de Bethesda Softworks. Jocul nu este unul uşor de digerat, dar este cât se poate de delicios. După cum remarcă şi producătorii, imersia optimă se poate obţine jucându-l noaptea. Însă, celor mai slabi de înger nu le recomand acest joc nici în toiul zilei. Atmosfera este aproape identică cu cea a unei pelicule horror veritabile. Desfăşurat în anii 1920, jocul prezintă numeroase situaţii limită învăluite cu o ceaţă de mister.

Acţiunea se concentrează asupra unui orăşel uitat de Dumnezeu, unde Jack este trimis să investigheze dispariţia unei persoane. Insmouth este doar cu puţin mai ospitalier decât o gaură de şoarece întunecată şi austeră. Locuitorii arată ca nişte zombie din cauza unei misterioase boli, şi nici manierele lor nu diferă. Ei nu se dau în vânt după prezenţa străinilor, totuşi încearcă să-ţi ofere o primire călduroasă cu torţe, bâte, arme de foc şi pumni în gură. N-ai cum să rezişti unei asemenea oferte şi începi să te joci de-a v-aţi ascunselea cu orăşenii prietenoşi. În majoritatea timpului vei încerca să scapi de ei fie ascunzându-te, fie literalmente fugind ca să-ţi salvezi viaţa. Scenele în care trebuie să scapi contra cronometru din faţa unor pericole sunt deosebit de reuşite şi chiar îţi dau senzaţia că eşti vânat. Conform promisiunii unui horror de primă mână, **DCoTE** reuşeşte de nenumărate ori să te sperie şi să exercite asupra ta o presiune psihică continuă. Dar





TRAS LA ȚINTĂ Dacă cureți toate țintele, căpățâna unui monstru o primești ca souvenir

ERA VORBA DE PAINTBALL nu de paintblood. Pune cuțitul la loc până nu scot ranga!

asta e și ideea jocului: plăcerea de a te simți neplăcut. Jack însă nu rezistă atât de bine la stres și, ocazional, o va lua razna. Acest lucru se manifestă prin alterarea vederii și instabilitatea controlului. Aceste efecte neplăcute se pot elimina prin injecții de morfină, dar serul are și el efecte negative dacă este folosit abuziv. Producătorii au încercat să adopte un anumit grad de realism prin comportamentul personajului. De exemplu, dacă Jack este rănit la picior va începe să șchiopăteze, reducându-se viteza mișcării și distanța la care poate sări. Dacă încasează un glonț, începe să sângereze și dacă nu este bandajat și tratat, până la urmă moare. De asemenea, un singur glonț în cap este suficient ca să-ți curme suferința. Nici arme sau muniție nu poți căra la infinit, căci fiecare are un număr limitat. Când însă pui mâna pe ele, începe vendeta: îi mături din fața ta pe toți cei care se uită strâmb la tine. Inferioritatea numerică îți va da bătăi de cap oricum. Iar în cazul boșilor de nivel, poți să uiți de armele de foc și să-ți pui la încercare neuronii.

Măruntaiele tehnice

Grafica este una deosebită. Producătorii au încercat să realizeze atmosfera unui film noir din anii '20, așa că au apelat la o paletă de culori care ne amintește de pozele sepia și au implementat mici tremurări ale imaginii și mici întreruperi, exact ca în cazul filmelor de epocă. Dacă vi se pare că imaginea e cu purici, nu vă speriați, căci este ceva normal. Animația personajelor este în regulă și, exceptând mici erori, comportamentul lor este acceptabil. La capitolul materie cenușie nu ai ce să aștepți de la niște zombies. Dar și așa, pe gradele mai mari de dificultate, „plantele" îți dau dureri de cap serioase. Coloana sonoră e atât de discretă încât aproape nici nu există, dar sunetele înfricoșătoare, monologul disperat al lui Jack și conversațiile cu celelalte personaje compensează din plin lipsurile.

Dark Corners of the Earth este un joc bine construit, cu un scenariu antrenant și cu elemente de adventure plăcute. Un horror de primă clasă cum n-am mai văzut de mult, nici măcar la cinema.

LORD OF BEERCRAFT
jacint@pcgames.ro



Punctaj
CALL OF CTHULHU...

PRODUCĂTOR	Bethesda Softworks
PUBLISHER	Ubisoft
OFERTANT	Best Distribution
PREȚ	cca. 33 euro
VÂRSTĂ	de la 18 ani



PRO & CONTRA

- + un horror veritabil
- + scenariu bine realizat
- − grad de dificultate fluctuant
- − bug-uri ocazionale

Grafică	85%
Sunet	86%
Gameplay	82%
Atmosferă	84%

84%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 500 MHz	CPU	- 1,5 GHz
Video	- 32 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 128 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
ALONE IN THE DARK 4, SILENT HILL 4



18+

The Godfather

Sunteţi pasionaţi de filme cu mafioţi? Sicilia e a doua voastră casă? **V-aţi fi dorit din inimă să bântuiţi străzile Statelor Unite atunci când ilegalităţile erau în floare şi când clanurile şugubeţe făceau legea pe străzi, fără cea mai mică problemă?** Atunci, The Godfather este pentru voi.

Filmul naşte jocuri

Ca film, Naşul este, pe bună dreptate, considerat unul dintre cele mai bune din istorie. Cu o distribuţie care l-ar fi făcut gelos până şi pe Sergiu Nicolaescu, această peliculă genială surprindea o mafie cu stil şi o serie de personaje cum rar s-au mai văzut pe ecran. Ei bine, băieţeii de la EA, după cum ne-au obişnuit în ultimul timp, au pus mâna pe licenţă şi s-au hotărât să stoarcă nişte dolărei şi de pe urma defunctului Marlon Brando, împreună cu toată cohorta de aventuri desfăşurate pe plaiurile New York-ului.

Iniţial, am crezut că va fi doar un hype groaznic, de la care ne putem aştepta foarte curând la o paradă zgomotoasă de sequel-uri, însă EA a reuşit, la fel ca şi cu **The Battle for Middle-earth 2**, să facă o treabă bună şi să transpună atmosfera filmului, pe cât posibil, în cutiuţa asta pe care noi o numim calculator.

Adaptare fidelă

În **The Godfather** jucăm rolul unui individ care nu are absolut nici o legătură cu filmul, dar care, în mod surprinzător, se integrează perfect în atmosferă şi în interrelaţiile cu celelalte personaje. Când începem jocul, ni se pune la dispoziţie o gamă extrem de variată de opţiuni cu care să ne modelăm mafiotul, de la păr, buze, sprâncene, maxilar până la câte fire de păr poate avea în cap, o şmecherie asemănătoare cu cea din **Oblivion** (însă nu la fel de complexă şi de detaliată). Tot la început, aflat în postura de kinder de şcoală primară, vom lua parte neputincioşi la asasinarea tăticului nostru de către o turmă imbecilă de rivali, acţiunea urmând a călători peste şapte mări şi şapte ţări, undeva în viitor, la nunta de la începutul filmului. După cum bine se ştie, un sicilian nu poate refuza nimănui o favoare în ziua în care fiica lui se căsătoreşte, drept pentru care mămicuţa ta





scumpă și dragă îl roagă pe Padrino să te ia sub aripa lui protectoare și să îți dea ceva de lucru, scăpându-te astfel de o gașcă destrăbălată de mafioți minusculi cu care obișnuiai să te joci. Astfel, Don Corleone îl trimite pe impozantul Luca Brasi să aibă grijă de tine și să te învețe toate șmecheriile necesare pentru a deveni un gangster adevărat.

Îți începi rolul în postura unui membru neoficial al Familiei, ceea ce înseamnă că munca ta se rezumă, inițial, la intrat prin magazine și convins patronii că trebuie să îți plătească o taxă de protecție. E simplu. Intri în shop, discuți puțin cu patronul, iar dacă acesta nu reacționează pozitiv, ai la dispoziție o serie de metode pentru a-l convinge. Fie că îi distrugi magazinul, fie că îi distrugi fața cerșetoare de pumni, până la urmă cu toții vor vedea unde încerci să ajungi și ce vrei, de fapt să le explici.

Ferice de cei ce au văzut filmul

După ce preiei afacerea respectivă, primești, săptămânal, o anumită sumă de bani. Nu mai trebuie să spun că, în cele cinci zone ale New York-ului, sunt nenumărate astfel de magazine, unele fiind de fapt o cortină pentru afaceri ilegale, prostituție, cazinouri sau tot felul de alte șmecherii ce implică produse de import-export care nu ar trebui să ajungă într-o țărișoară mică, săracă, și fără de petrol de peste ocean. La un moment dat, ai chiar și posibilitatea de a cumpăra aceste afaceri ilegale, numai bune pentru a-ți rotunji veniturile săptămânale. Evident, această meserie murdară nu este singurul lucru cu care te-au blagoslovit producătorii. Avem la dispoziție tot felul de misiuni story-based, care vor apărea, încet-încet, pe parcursul jocului, multe dintre acestea fiind direct "portate" din film. Par exemple, trebuie să îl ducem pe Padrino la spital, după ce a fost împușcat mișelește în plină stradă, să "plantăm" pistolul pentru Michael Corleone pentru renumita sa cină cu Sollazo... Ce mai! O grămadă de momente care te fac, uneori, să crezi, că te afli în spatele scenei regizorale și că tu ești cel care manevrează păpușile. Majoritatea acestor scenete sunt recreate excelent de bine, chiar surprinzător, fără a exista la mijloc nicio exagerare sau vreo neo-hollywood-izare a situațiilor. EA s-a întrecut pe sine în a implementa ludicului exact acea doză de artă care ne-a bucurat ochișorii și sufletelul când am vizionat filmul.

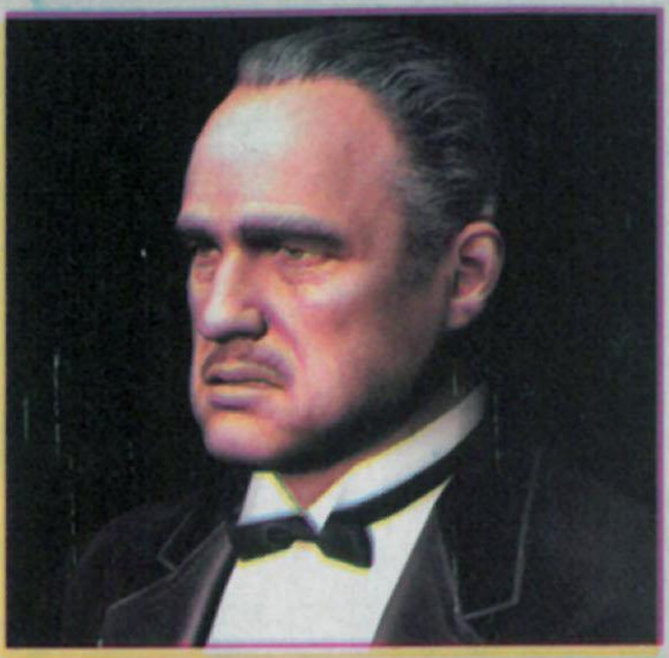
Un GTA în stil mafiot

Mai exact spus, cel mai mare plus al acestui joc este că respectă cu pioșenie linia filmului, oferind, în același timp, o grămadă de chestiuțe noi și binevenite, pentru a nu ne face să credem că este altă adaptare nereușită a unui joc după film. Știți voi, maimuța. În ajutorul acestei plăcute rezonan-

La Famiglia

Don Vito

Împreună cu personajul lui Humphrey Bogart din Casablanca (Rick), Don Vito este, probabil cel mai imitat personaj din istorie. Expresia „I'm gonna make him an offer he can't refuse" a devenit de-a dreptul legendară. Cu o voce răspicată, mişcări deliberate, precum şi o privire de-a dreptul ucigătoare, Brando a creat un personaj pe care ni-l vom aminti atâta timp cât există cinematografie.



Sonny

Santino "Sonny" Corleone a fost jucat de James Caan. Un actor misterios şi enigmatic, Caan a reuşit să pună o amprentă deosebită asupra personajului, fiind nominalizat la Oscarul pentru Best Supporting Actor (împreună cu Al Pacino şi Robert Duvall). Iniţial, rolul trebuia să fie jucat de Carmine Caridi, iar Caan pe Michael, însă Robert Evans a insistat asupra distribuţiei finale.



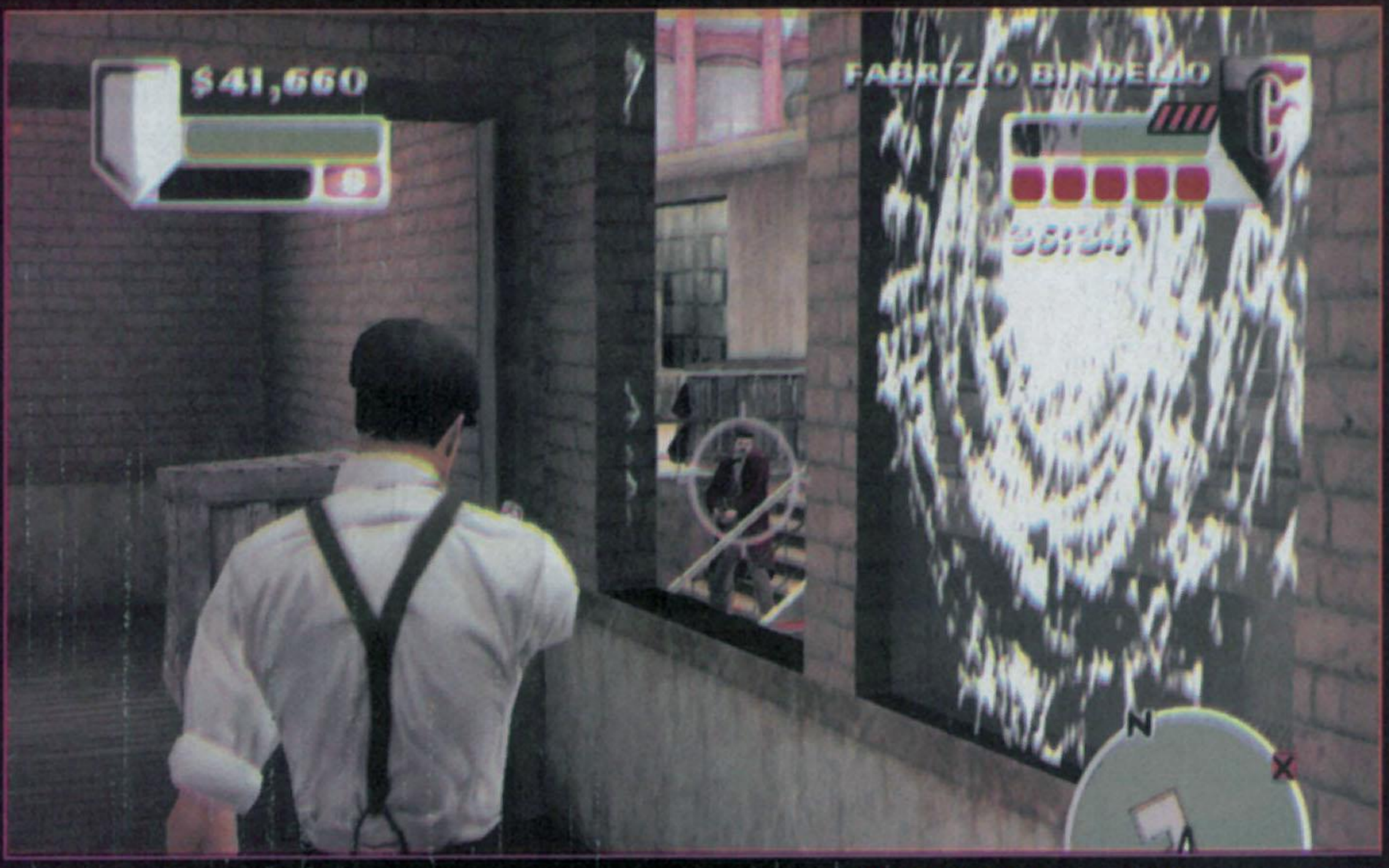
Tom

Tom Hagen, rol interpretat de complexul Robert Duvall, a fost găsit pe străzi de către Sonny şi integrat în familia Corleone. Chiar dacă Don Vito nu l-a adoptat niciodată în mod oficial, considerând acest act o lipsă de respect faţă de adevăraţii săi părinţi, Tom l-a privit întotdeauna ca pe tatăl său natural. După moartea lui Genco Abbandando, Hagen devine consilierul personal al Don-ului.



ţe, vin recreările fidele ale personajelor din familia Corleone. Majoritatea acestora arată şi vorbesc asemenea corespondenţilor lor din film, cu un voice acting excelent (ştiu că s-a făcut un tam tam enorm pe această temă, însă nu pot să nu remarc aici faptul că însuşi fratele Brando şi-a sacrificat câteva din ultimele sale clipe de viaţă pentru acest rol). Evident, nu poate fi alb fără negru, drept pentru care foarte multe personaje ce locuiesc, fericite sau nu, în oraş, au un voice acting sub orice critică. Muzica? He he! Luată direct din film, fraţilor. Cu toate că la un moment dat te cam saturi de aceleaşi linii melodice din main theme-ul jocului, ce se repetă, se repetă şi... se repetă, la nesfârşit. Indiferent, toate aceste aspecte oferă celor ce s-au bucurat de genialitatea filmului o nouă felie de pâine cu gem Corleone, iar celor care nu l-au văzut (ruşine!), un teased suficient de puternic pentru a-i convinge să lase niţel calculatorul de-o parte, să scotocească rafturile prăfuite ale bunicii şi să urmărească pelicula.

Pe lângă plăcuta şi impresionanta turmă de personaje, producătorii au acordat o atenţie deosebită detaliilor, vezi New York-ul. Acesta a fost cu atenţie randat pentru a se asemăna cât mai mult cu oraşelul de vis al gangsterilor acelei perioade. Ba, chiar, mai mult! Putem observa scene specifice din film în timp ce purcedem voioşi pe străzile aglomerate. Poate chiar prea aglomerate. Aceeaşi grijă la detaliu face oraşul poate puţin prea detaliat, cu o grămadă de străzi, poteci, cărări, încât la un moment dat poţi ajunge să te rătăceşti. Pe de altă parte, avem de-a face şi cu o grămadă de interioare (hoteluri, brutării, restaurante), pe care le putem accesa fără nici un loading time şi în care putem intra după bunul nostru plac, fără nici cea mai mică problemă. Dificultatea apare la capitolul interioare care sunt exagerat de asemănătoare unul cu celălalt (adicătelea identice), drept pen-



NU TE MIŞCA, să îţi fac o poză



ÎMI POŢI ÎMPRUMUTA nişte bani, te rog?

PĂLĂRIA ASTA îi face pe toţi geloşi



DACĂ ÎN LĂZILE alea e bere, nu mai trag!





tru care vom vizita aceleaşi hoteluri, brutării, restaurante, fie că se află pe strada Little Mary, fie pe Hell's Kitchen.

Dacă ar fi să fac o asemănare între **The Godfather** şi un joc la întâmplare, primul titlu care îmi vine în minte este, fără îndoială, **Grand Theft Auto**. Mai exact, avem parte de acelaşi scandal continuu, aceeaşi agitaţie şi violenţă fără rost, precum şi de aceeaşi impresie de imensitate a oraşului. Poţi fura maşini, bate cu furie dezlănţuită civili (ca la mama acasă); poţi, per ansamblu, să împuşti pe toată lumea. Cu cât te debarasezi de mai mulţi oameni, cu atât relaţia ta cu băieţii de la poliţie devine mai problematică, relaţie pe care o putem vedea pe ecran prin intermediul unor in-signe care, într-un număr de la unu la cinci, ne lasă să înţelegem cam cât de mult vor băieţii de la secţie să ne administreze nişte bastoane la tălpi. E destul de uşor să scapi de ei, deoarece poţi folosi româneasca artă a mituitului. Dar, dacă nu ai chef să îţi împarţi averea cu nişte imbecili care stau toată ziua şi mănâncă gogoşi, aceştia vor încerca tot posibilul pentru a te şterge din agenda feţei pământului: fie că te fugăresc cum maşina prin oraş, încercând să îţi facă un takedown mai ceva ca în **Burnout Revenge** (am întârziat câteva ore cu articolul, trebuie să zic ceva frumos de **Burnout** ca să nu mă pălească Ciprian cu buzduganul în cap), fie că te împuşcă fără drept de apel, totul se reduce la "nu dai banii, ai încurcat-o". Faptul că te omoară nu este chiar atât de grav, deoarece poţi reînvia într-un mod în care numai Isus poate, la cel mai apropiat spital, pentru o mică sumă. Ei bine, ar fi cazul să vă obişnuiţi cu acest obicei, deoarece veţi muri în mod constant. Unele misiuni sunt destul de dificile, asta implicând, mai ales, un număr foarte mare de inamici, pe care trebuie să îi rezolvaţi de unul singur. În al doilea rând, damage-ul armelor este, cel puţin pentru pielicica ta, enorm de mare, un singur foc de armă (de preferabil un shotgun pentru burst damage) te poate face ferfeniţă. Chiar dacă mai găsim, pe ici, pe colo, câte ceva health tonics să ne mai revigoreze fizicul slăbit de atâta conflict, cam orice misiune implică un calcul rece pentru supravieţuire.

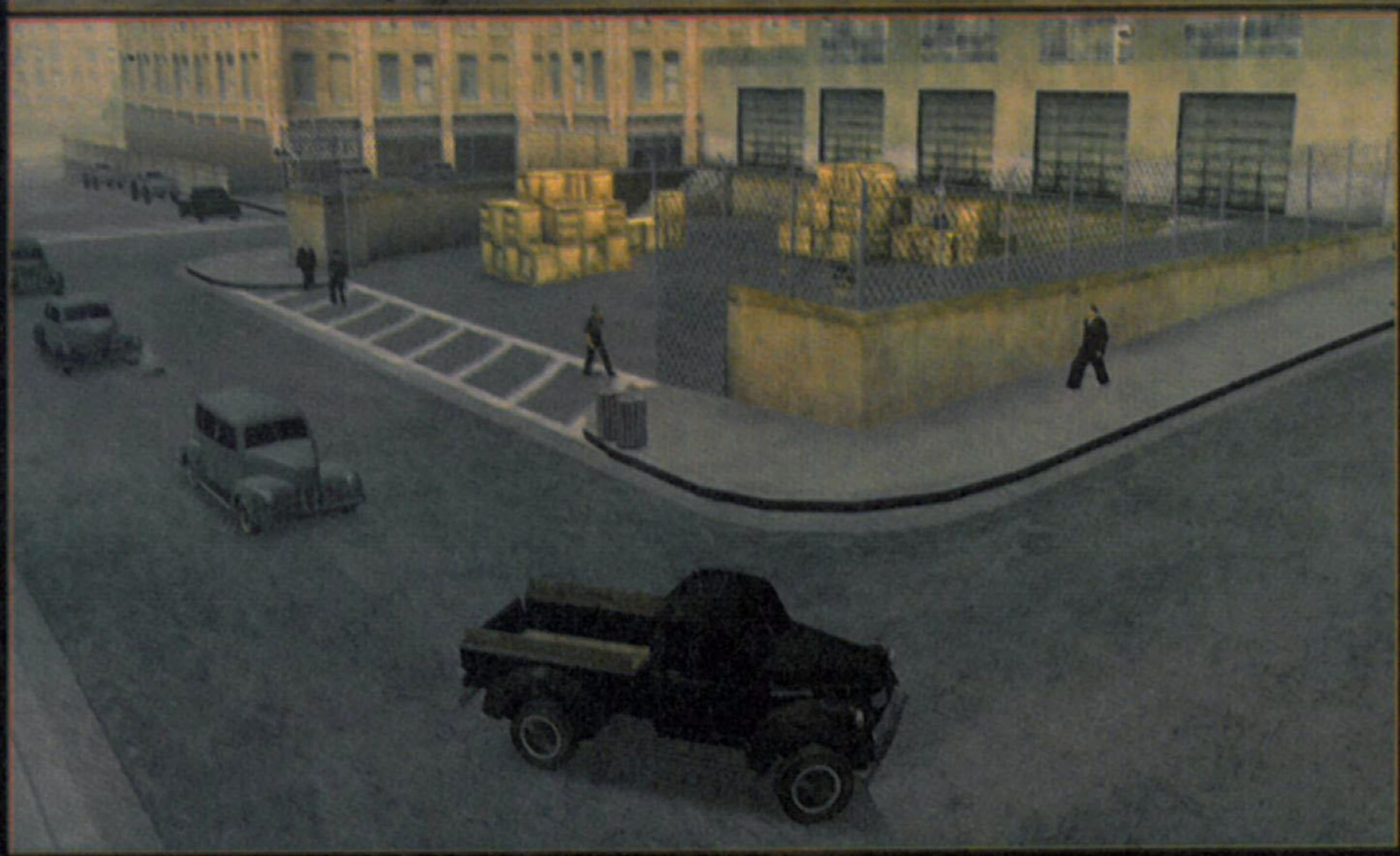
Scandal pentru toate gusturile

Combat-ul este destul de simplu şi pentru începători, însă durează ceva timp până ne obişnuim cu el. În mod standard, cu un buton dăm lock pe ţintă, iar cu celălalt o facem surcele, însă putem trece şi pe modul free aim, care funcţionează la fel ca în orice shooter. Arsenalul variat, ce constă în tot soiul de arme ale epocii, pistoale, tommy guns, puşti, cocktail-uri Molotov sau chiar ţevi (atenţie, nu e rangă, e ţeavă), ne oferă o bogată gamă de posibilităţi prin care ne putem termina adversarii. Toate armele pot fi upgradate de două ori, pentru o









mai mare putere şi acurateţe, ele rămânând, non stop, în posesia noastră simultan, fapt ce ne transformă într-un adevărat Rambo al generaţiei mafiote. În plus, există câteva scripturi pentru o serie de execution moves, pentru a căror brutalitate vom fi răsplătiţi sub formă de respect. Dacă nu vă plac armele sau, din contră, aveţi cine ştie ce fetiş criminal pentru mâini goale, vă puteţi anihila adversarii pur şi simplu bătându-i măr cu pumnii. Aceeaşi teorie e valabilă – cu un buton selectezi ţinta, iar cu altele împarţi pumni cu nemiluita, o trânteşti de ziduri, o calci pe faţă sau, preferata mea, o arunci de pe acoperişuri. Poţi, evident, să-ţi strangulezi victima (mulţumim, **Manhunt**) sau să-i rupi gâtul printr-o mişcare artistică. Cum îţi place mai mult.

Cu cât îţi petreci mai mult timp decimând oameni, cu atât nivelul de respect de care aminteam anterior, creşte. Aceste respect points pot fi cheltuite pentru a ne îmbunătăţi tot soiul de skill-uri, pentru a învăţa noi abilităţi sau pentru a ne creşte anumite statistici. Un fel de level up, dacă vreţi. Combinând asta cu upgrade-ul de arme, avem de-a face cu o evoluţie a personajului ce se va dovedi foarte utilă în misiunile târzii, care se dovedesc a fi mult mai dificile.

EA pe calea mântuirii

După ce am făcut niscaiva investigaţii printre prietenii mei posesori de console, am aflat că versiunea pe Xbox este ceva mai reuşită, din punct de vedere grafic şi mulţumită unor texturi de rezoluţie mare, decât cea de pe PS2. Însă, după ce m-am holbat ceva timp în televizoarele lor, am ajuns la concluzia ca versiunea pe PC arată cel mai bine. Paradoxal, dacă stăm să ne gândim niţel! La capitolul control nu trebuie să menţionez că, cu un controller în mână viaţa ne este cu mult mai uşoară, iar mouse-ul şi tastatura sunt, iniţial, derutante – cel puţin până ne obişnuim cu ele şi cu funcţiile lor in-game.

Avem o grămadă de misiuni de parcurs şi o grămadă de respect de adunat. Plus, o grămadă de inamici cărora nu le convine faptul că Padrino ne oferă o atenţie deosebită. Drept pentru care ne putem petrece liniştiţi peste 18 ore pistonând şi butonând **Godfather**, iar dacă avem chef de ceva oferte extra, putem colecta 100 de role de film pentru a "descuia" un conţinut extra, şi anume nişte clip-uri din film. Fie că eşti fan Naşul, fie că nu ai văzut sau auzit în viaţa ta despre Marlon Brando şi compania de actori celebri care au muncit pentru această producţie cinematografică, jocul merită. Felicitări EA!

SHAMELESS ONE
paul@pcgames.ro



Punctaj
THE GODFATHER

PRODUCĂTOR	EA
PUBLISHER	EA
OFERTANT	Best Distribution
PREŢ	cca. 30 USD
VÂRSTĂ	de la 18 ani



PRO & CONTRA

Pro	Contra
Il PADRINO!	control obositor uneori
atmosferă intensă	mici bug-uri de AI

Grafică	87%
Sunet	88%
Gameplay	85%
Atmosferă	88%

87%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 2,2 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 128 MB
RAM	- 256 MB	RAM	- 512 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
GTA, MAFIA

1 CD-ROM GRATUIT

CD FORUM

MAGAZIN MULTIMEDIA EDUCAȚIONAL

PREȚ 6,9 RON 69.000 ROL

ISSN: 1583-087X



50

Etrom: The Astral Essence







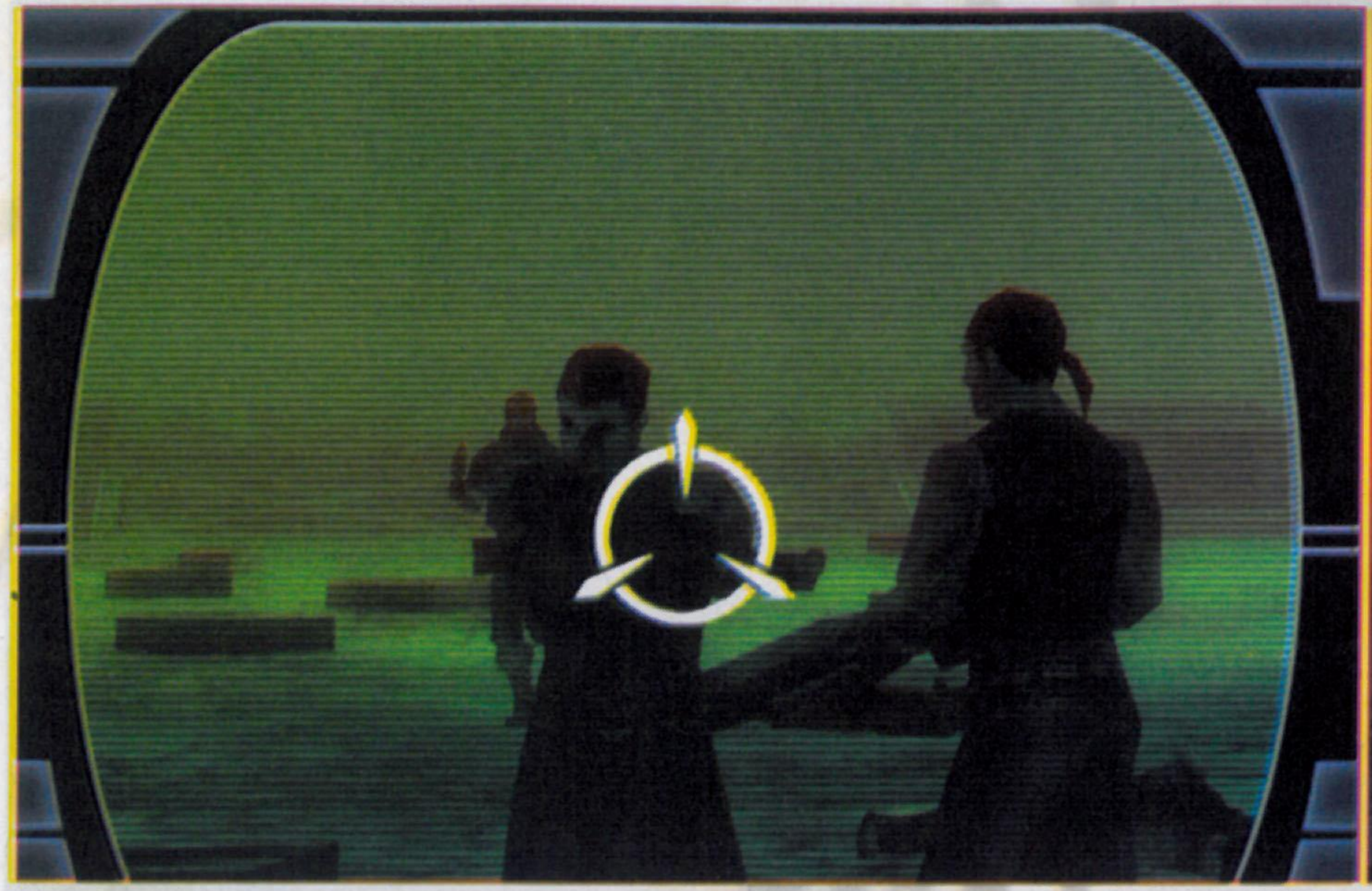
Setea de cunoaştere, demistificarea corolei de minuni a lumii este una dintre tendinţele cele mai vechi ale omenirii. **Ce se întâmplă însă dacă ţi se oferă şansa să pui întrebările potrivite şi ai posibilitatea să le găseşti răspunsurile?** PM Studios şi-a turnat multiplele concluzii într-un action RPG cutezător.

Etrom ne conduce într-un viitor alternativ nu tocmai optimist, **Etrom** simbolizând Pământul altei dimensiuni. În 476 A.H.E.F. (After Human Empire Foundation), lumea este un mare deşert, oamenii căutând refugiu în megalopolisurile întunecate şi posomorâte. Ei sunt înrobiţi în caste, de propriul sistem, libertatea şi individualitatea fiind vise de mult uitate. Tocmai precum cerul care este ascuns de o barieră de energie cromatică. În această lume nebună şi lipsită de orice speranţă va trebui să ajuţi un soldat în questul său de a afla adevărul şi de a se elibera de barierele propriei sale existenţe.

În urma unei misiuni de rutină în munţii Obianc, el găseşte ceva ce-i schimbă viaţa. Nu rezistă tentaţiei şi, mânat de coşmarurile care l-au bântuit, face pasul ce-l aduce mai aproape de esenţa Universului, de adevărul absolut. După ce atinge misterioasa entitate numită Astral Essence, aceasta devine parte a fiinţei lui, a sufletului său. De aici începe coşmarul pe care trebuie să-l trăiască cu ochii deschişi. După raportul fals pe care-l face la Central Institute for Peace, nu doar că-şi pierde toate privilegiile de ofiţer, dar ajunge şi un proscris. Devine un fugar, urmărit de armată... dar asta nu mai contează. Din momentul activării contactului, el îşi lasă viaţa trăită până atunci în urmă şi devine un fel de luptător care stă deasupra oricăror legi.

Soldat fără armată

O poveste intrigantă, stufoasă şi plină de simboluri (şi referiri) stă la baza acestui action RPG apărut în mare linişte. **Etrom** încearcă să aducă ceva nemaivăzut în domeniul său, acest lucru fiindu-i puterea şi blestemul, exact ca în cazul eroului principal. Producătorii au călcat pe tărâmuri însă neexplorate şi au călcat greşit. Se pare că ei şi-au concentrat prea mult atenţia asupra firului epic, gameplay-ul ieşind destul de monoton şi plictisitor. **The Astral Essence** s-a vrut a fi un hack'n'slash cu elemente strategice, unde fiecare luptă să fie prece-





SLUJBA DE DUMINICĂ Haideți credincioșii mei să împart cu voi durerea Universului!



POLIȚIA DE MODĂ Puteți să mă faceți zob, dar tot nu voi purta uniforma voastră

dată de contribuția activă a gândirii. Pe de o parte, această dorință a producătorilor a fost înfăptuită: nu te poți avânta în lupte fără să analizezi situația înainte, deoarece superioritatea numerică te va doborî. Teoretic, cu evoluția personajului tău, ar trebui să simți mai multă satisfacție, să-ți simți puterile crescând și să învingi mai ușor oponenții. Problema este că obiectivele pe care trebuie să le îndeplinești întotdeauna te pun în situații când te simți inferior oponenților și îți răpesc satisfacția de a te simți erou. Oricâte upgrade-uri ai face și oricât de tari ți-ar fi armele, ai sentimentul frustrant că ești cu un pas în urma oponenților. Noroc cu puterile speciale pe care le-ai primit, printre care vrăjile pe care le poți invoca cu ajutorul axelor magice, respectiv metamorfozele pentru scurt timp în creaturi de putere incredibilă. Nici posibilitatea de a pilota mech-uri nu salvează prea mult jocul, chiar dacă este o idee briliantă și nemaiîntâlnită în domeniu.

Fiind un action-RPG, normal ar fi ca accentul să se pună pe lupte. De multe ori, însă, îți va fi mult mai util să te furișezi și să eviți luptele care au tendința să devină haotice. Controlul este nereușit, transformând luptele într-o cursă de clicuri haotice. Oponenții nu se remarcă prin AI, ci prin numărul și puterea lor superioară. Balanța dintre luptele mélée și cele de la distanță cu care se lăudau producătorii, este atât de discretă încât nici nu există.

Aspectul eternității

Grafica nu este urâtă, dar nici frumoasă și nici prea optimizată. Din cauza acestui lucru jocul are tendința să agațe în timpul luptelor oponenți multipli, lucru care, combinat cu controlul greoi, duce la un haos aproape total. Metamorfozele în diferite creaturi nu sunt tocmai spectaculoase. Partea acustică își face treaba cu decență, deși este enervant faptul că dialogurile apar sub formă de text. Muzica este potrivită cu atmosfera de dark fantasy, dar nu este ceva memorabil.

Etrom are un fundament fantastic: o poveste de fundal deosebit de complexă și elaborată, un fir epic complex, o lume de joc complexă și șapte finaluri posibile. Acesta este singurul punct forte al jocului, gameplay-ul șchiopătând iremediabil. Cei care caută mai mult decât un simplu hack'n'slash, dar nu vor să se afunde într-un RPG, nu vor fi dezamăgiți de **Etrom**.

LORD OF BEERCRAFT
jacint@pcgames.ro



Punctaj
ETROM: TAE

PRODUCĂTOR	PM Studios
PUBLISHER	Alten8
OFERTANT	-
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani



PRO & CONTRA

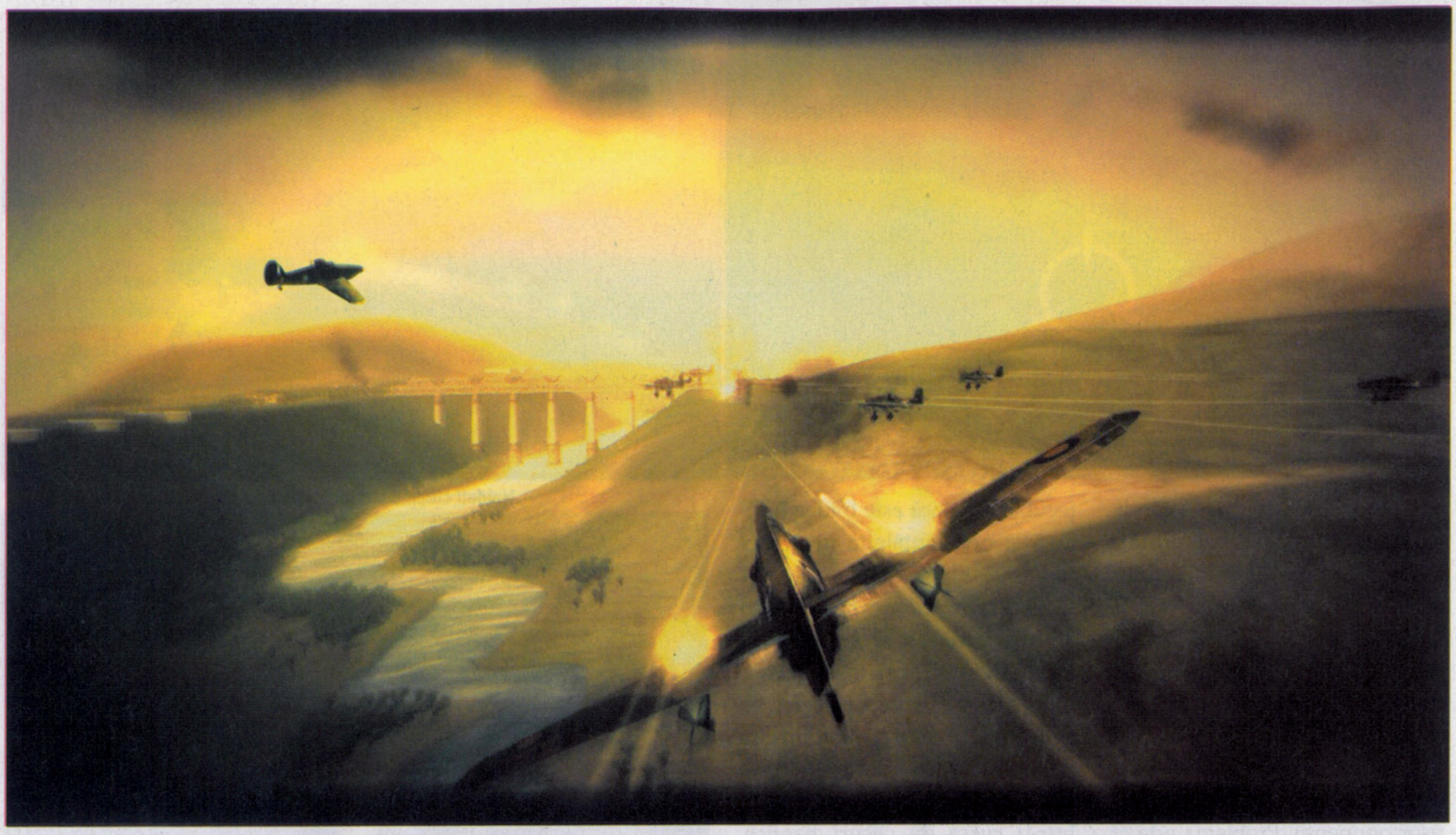
- poveste de fundal deosebit de elaborată
- poveste captivantă
- repetitiv, monoton
- control haotic

Grafică	70%
Sunet	72%
Gameplay	69%
Atmosferă	71%

71%

NECESAR		RECOMANDAT	
CPU	- 1 GHz	CPU	- 3 GHz
Video	- 64 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
OMIKRON: THE NOMAD SOUL



Blazing Angels: Squadrons of WWII

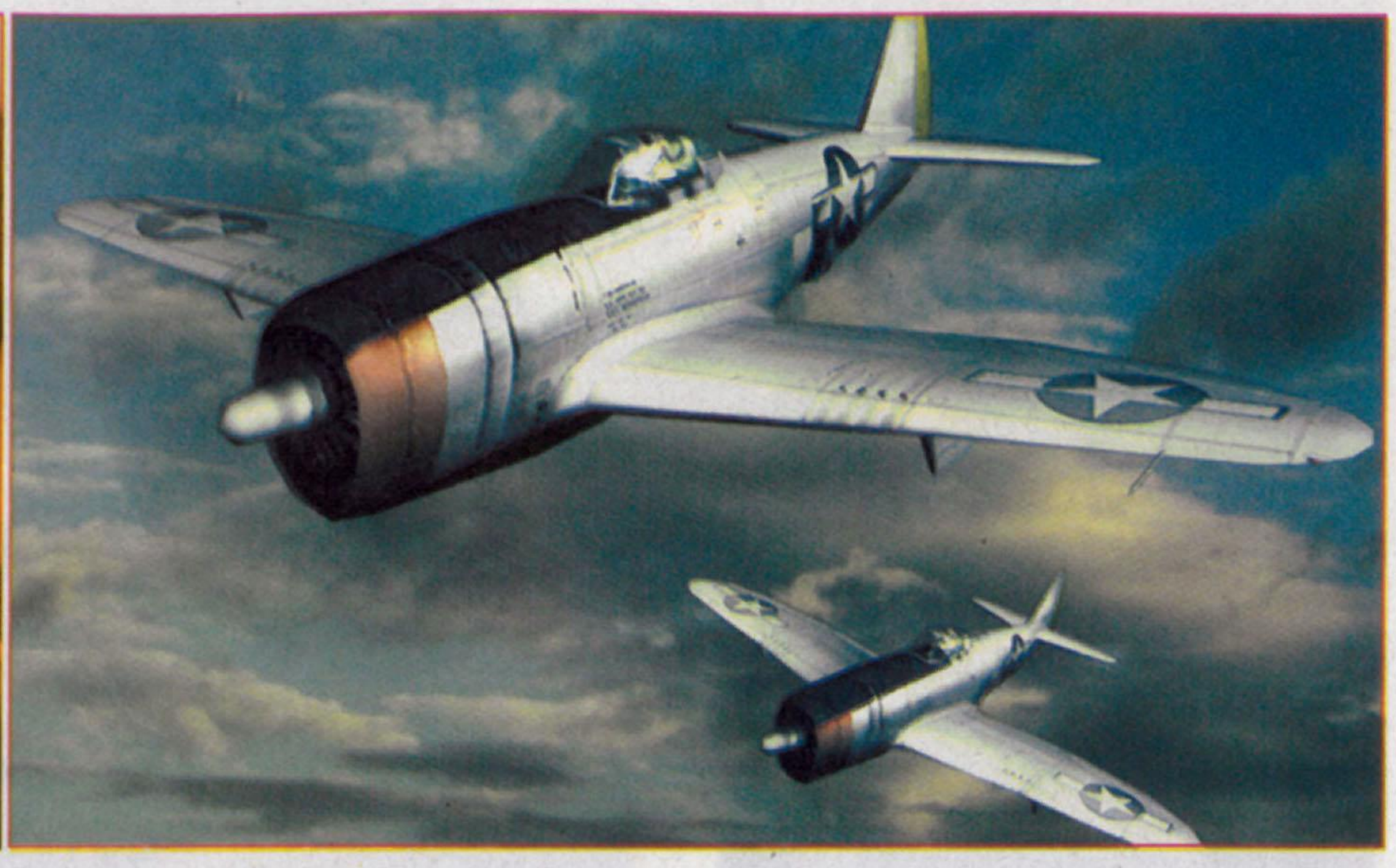
Luptele aeriene din al doilea război mondial sunt şi azi celebre, la fel ca eroii acestor încleştări. **Noul simulator de zbor al Ubisoft propune a abordare arcade a genului, în locul realismului dus la maxim.**



Când auzim cuvântul arcade de obicei ne gândim la distracţie, fără prea multe reguli. Din păcate, **Blazing Angels** deşi este un joc decent, oferă distracţie mai mult pe partea de multiplayer, partea singleplayer fiind destul de slab realizată. Dar să vedem de ce noul joc Ubisoft este mai puţin atractiv decât un simulator hardcore.

Titlul jocului nu este unul lipsit de semnificaţie: cei care doresc să cunoască gustul legendarelor bătălii, trebuie să parcurgă campania singleplayer compusă din celebre încleştări aeriene, din perspectiva escadrilei **Blazing Angels**. Până să ajungi însă membru al echipei de elită, ai cale lungă de parcurs: îţi începi cariera ca voluntar american care, mânat de sentimente patriotice, se înrolează în Marea Britanie. Participând activ la eforturile de a opri campania Blitzkrieg a Luftwaffe, întâlneşti şi alţi voluntari. Alături de tine, Joe, Tom şi Frank vor fi membri echipei care, conform poveştii jocului, a dominat cerul din timpul războiului. După ce scăpaţi din Dunqerque şi





bătăliile purtate în Marea Britanie, urmează Africa de Nord, nelipsitul Pearl Harbor, Midway, Paris şi, bineînţeles, nu se putea termina totul fără Berlin. Este nefiresc ca piloţii să fie transferaţi atât de des, dar aşa măcar putem participa la cele mai importante evenimente de pe câmpurile de luptă din Europa şi Pacific.

The pretty and the ugly

Chiar dacă titlul nu spune multe, imaginile sunt cu atât mai grăitoare. Din punct de vedere vizual jocul este uimitor. Efectele grafice, cerul, fumul, şi diferitele clădiri istorice îţi taie respiraţia. Este o senzaţie deosebit de plăcută să înconjori Big Ben-ul, ori să zbori printre picioarele Turnului Eiffel (taman ca în filmele de la Hollywood). La altitudine mică, senzaţia de viteză este copleşitoare, un pic de nervozitate apărând la vederea derulării prea rapide a peisajului de lângă râul pe deasupra căruia tocmai tai aerul. De asemenea, este uimitor să vezi coloanele de fum negru care se ridică spre văzduh din ruinele clădirilor bombardate de nemţi. Fumul nu numai că îţi înceţoşează vederea, dar conferă, de exemplu, cerului Londrei un efect de lumină suprarealist. Problema



care apară la grafică este una care caracterizează întregul joc: câteodată pare foarte bine realizată, altă dată pare total neglijată. Este normal ca avioanele să pară destul de micuţe de la distanţă. Dar datorită faptului că ele sunt puse în evidenţă de un semn roşu, de multe ori cerul este plin doar de astfel de marcaje, lucru care strică atmosfera. De la apropiere, modelele avioanelor arată foarte bine şi detaliat, şi, trecând pe lângă tine în mare viteză, îţi mai dau şi nişte palpitaţii. Adversarii de la sol, însă, arată destul de spălăcit: tancurile şi bateriile antiaeriene arată ca nişte cutii de pantofi, care încearcă să te doboare cu salvele lor. Am vorbit de Big Ben şi de Turnul Eiffel care sunt extrem de detaliate. Problema e că în oraş există şi alte clădiri, dar realizate într-un cu totul alt stil, de parcă ar fi rupte din alt joc. Exploziile sunt şi ele cu două tăişuri: pe de o parte arată genial, pe de altă parte, însă, bombele nu lasă nici un fel de urmă pe sol şi nu am văzut în tot jocul o navă care să se scufunde. Nici doborârea avioanelor adverse nu te răsplăteşte pe deplin: acestea sunt cuprinse de flăcări şi încep să se apropie vertiginos de sol. Ar fi fost drăguţ să vedem nişte explozii aeriene sau măcar ceva efect mai spectaculos când reuşeşti să nimereşti rezervorul de combustibil.

Producătorii au renunţat şi la camera din carlingă, astfel trebuie să ne mulţumim cu camera amplasată undeva în spatele avionului. În general putem spune că grafică este reuşită, trăsăturile pozitive depăşindu-le pe cele negative.





Punctaj
BLAZING ANGELS



PRODUCĂTOR	Ubi Soft
PUBLISHER	Ubi Soft
OFERTANT	Ubi Soft
PREȚ	cca. 30 euro
VÂRSTĂ	de la 12 ani

PRO & CONTRA

- \+ scene reușite
- \+ avioane detaliate
- − urcușuri și coborâșuri
- − prea monoton

Grafică	*73%*
Sunet	*79%*
Gameplay	*68%*
Atmosferă	*70%*
Multiplayer	*80%*

74%

NECESAR		*RECOMANDAT*	
CPU	- 1,5 GHz	CPU	- 3 GHz
Video	- 128 MB	Video	- 256 MB
RAM	- 512 MB	RAM	- 1024 MB

JOCURI ASEMĂNĂTOARE:
HEROES OF THE PACIFIC, PACIFIC FIGHTERS

The bad...

Fiind arcade, este logic că accentul se pune pe lupte. Producătorii au încercat să implementeze un sistem de luptă simplu bazat pe interacțiunea din grup. Poți da comandă celorlalți trei yankei să atace sau să apere o anumită țintă, eventual să se regrupeze. În plus, fiecare îngeraș are o abilitate specială, acesta fiind punctul când lucrurile devin puțin confuze. Când avionul tău este nimerit și ești la un pas de a fi doborât, poți apela la ajutorul lui Joe, trecutul său de mecanic devenind astfel util. El îți spune ceva despre conducta principală de alimentare care a fost nimerită și că ar trebui să treci pe cea de rezervă. Urmează o secvență simplă în care trebuie să apeși anumite butoane și, în mod miraculos, avionul tău e reparat complet. Toate bune și frumoase, dar când treci a șasea oară pe conducta secundară de alimentare, începi să te întrebi despre arhitectura avionului. Eu înțeleg că jocul e arcade, dar cred că se puteau da mai multe explicații. În plus, deoarece poți să apelezi oricând la ajutorul lui Joe, ești practic invincibil. Și cum jocul nu este deloc greu nici așa, ajutorul lui Joe elimină aproape orice fel de provocare. De asemenea, este deranjant că avioanele atinse funcționează la fel de bine ca cele care n-au încasat nici o rafală. Tom poate să te scoate din bătaia adversarilor. Acesta ar trebui să fie un fapt periculos, el luând asupra lui și mai mulți adversari. Pe tot parcursul jocului însă, dragii mei parteneri n-au fost doborâți niciodată și când îi ceream ajutorul lui Tom el nu pățea nimic. Astfel, folosindu-mă de el, jocul a devenit și mai ușor. Abilitatea lui Frank constă în dezlănțuirea unui atac devastator, care doboară mi mulți inamici înainte de a se întoarce în formație. Dar, bineînțeles că nici el nu a fost doborât niciodată până acum, cu toate că el își pune cel mai mult pielea la bătaie. Chiar dacă conceptul de bază al acestui sistem implementat de Ubi este interesant, cred că dezechilibrează jocul făcându-l prea ușor, lipsit de provocări și până la urmă monoton.

The Good...

Cea mai bună parte a jocului o constituie partidele online. Sunt câteva moduri precum *Dogfight*, *Seek and Destroy* și *Aces High*, care sunt pline de savoare și sunt deosebit de distractive, în comparație cu modul singleplayer fad. Ce au în comun, însă, cele două moduri este controlul anevoios. Mai bine uitați de tastatură și mouse, și treceți pe un controller extern. Deosebit de utilă este camera care urmărește adversarii și schimbă automat la următorul după ce ținta a fost doborâtă.

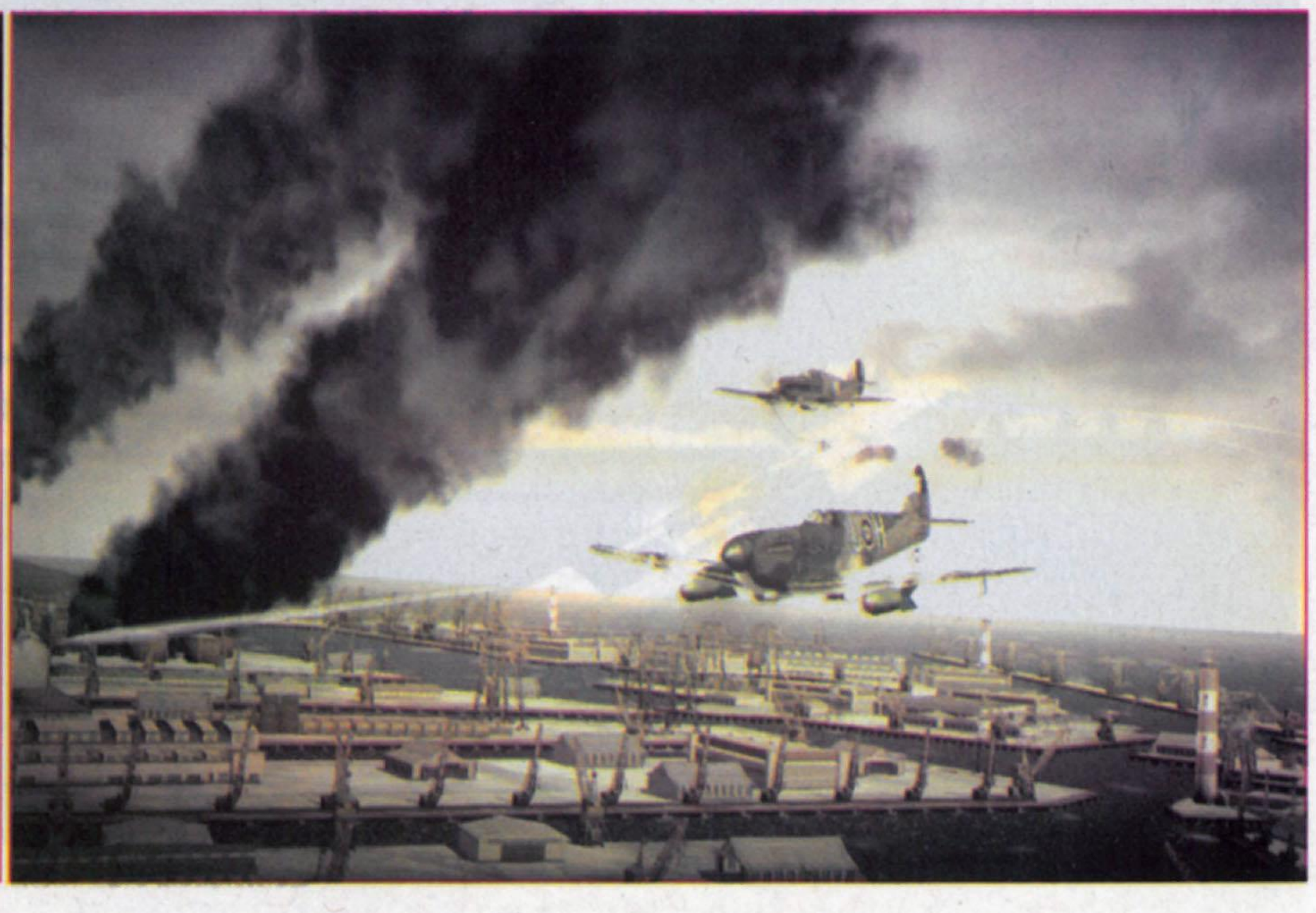
Partea acustică este deosebit de reușită. Zgomotul făcut de escadrilele de bombardiere, de mitralierele de sub aripi sau de imensele explozii este un deliciu și un ajutor considerabil pe parcursul jocului. Problema ar fi că se repetă la infinit aceleași și același comentarii vocale, iar îngerii (ai tăi, nu ai lui Charly) sună ca niște clișee ieșite din desenele animate GI Joe.

The Good, the Bad and the Ugly

Blazing Angels are parte de o concurență cam puternică în categoria sa, și doar cu o parte online reușită nu poate câștiga bătălia. Jocul nu este nici prea slab, dar nici prea reușit, oferind o distracție de scurt timp.

LORD OF BEERCRAFT
jacint@pcgames.ro







Valve Cyber Cafe
PROGRAM
• Ai un Internet Cafe? Vrei sa folosesti in mod legal jocurile de la Valve Software?
• Vino sa te inscrii in programul oficial Valve Cybercafe.
• Acces la toate jocurile produse de Valve cu numai 4 Euro/luna*.
Jocuri incluse in program
Half-Life 2
Half-Life 2: Deathmatch
Half-Life: Source
Counter-Strike: Source
Counter-Strike
Counter-Strike: CZ
Deathmatch Classic
Day of Defeat: Source
Day of Defeat
Half-Life
Opposing Force
Half-Life Deathmatch
Ricochet
Team Fortress Classic
4 EURO* / LUNA
Pentru toate jocurile produse de Valve Software
Pentru mai multe informatii: sales@computergames.ro
*Pretul nu include TVA.
VALVE
OFFICIAL CYBERCAFE
POWERED BY STEAM
COUNTER-STRIKE SOURCE
THE END OF YOUR SOCIAL LIFE
Computer Games





"Arta" Ganking-ului

De foarte multe ori, când colindăm ca nişte copii cuminţi ce suntem pajiştile verzi, încercând să ne vedem de treabă, fără a deranja pe nimeni, din senin apare câte un individ cu enşpe mii de niveluri deasupra noastră, ne observă, zâmbeşte mişeleşte şi se năpusteşte, aparent fără motiv, făcându-ne praf în câteva secunde. După care pleacă liniştiţi mai departe, iar noi înjurăm de mama focului şi încercăm să aflăm misterul din spatele acestui gest stupid.

Ei bine, nu întotdeauna stupid. Uneori poate fi răzbunare sau, alteori pot fi diverse probleme legate de viaţa de zi cu zi. Sau defulări de copii frustraţi care nu sunt în stare să se lupte cu cei de acelaşi nivel cu ei. Motivele sunt cu duiumul, drept pentru care o să vă încerc a explica de ce ni se întâmplă acest lucru.

În zonele non-contested, strict Alliance sau strict Horde, există o regulă implementată de Blizzard cum că personajele din facţiunea aferentă sunt "imune" atacurilor din partea adversă, apărând drept friendly, chiar şi pe servere-





le PvP. Ei bine, dacă cineva tastează, voit sau involuntar în consolă comanda "/pvp", acest avantaj îi dispare ca prin minune, el putând astfel fi, chiar şi la level 1, ţinta atacurilor inamice. Foarte mulţi jucători de pe servere RP sau RPPVP folosesc această metodă pentru a se imersa mai bine în atmosfera jocului, evitând astfel să se ascundă în spatele unui "scut" albastru ce îi conferă invincibilitate. În mod inevitabil, nu toată lumea priveşte acest lucru ca pe un mod constructiv de abordare a jocului, drept pentru care foarte mulţi jucători de level mare îşi fac un prost obicei de a face ronduri constante prin teritoriile inamice, vânând adversari de level mic doar pentru distracţie. Cum făceau, în trecut, stăpânii de plantaţie cu ai lor sclavi. Şi nu de puţine ori, aceeaşi idioţi decid să stea (şi câteva ore bune) în preajma cadavrului, să aştepte ca nevinovatul tinerel să se "ressurecteze", pentru a-l omorî din nou. Din nou şi din nou. Conform regulamentului Blizzard, acest lucru nu contravine decât, poate, bunului simţ deci, din punct de vedere "legal", oamenii au voie să facă asemenea lucruri, provocând, în mod absolut firesc, doar nervozitate în tabăra unor jucători care, poate, au doar câteva ore la dispoziţie pentru a face nişte quest-uri, însă se văd nevoiţi a suporta crizele de isterie al unor kinderi certaţi cu realitatea cotidiană; această nervozitate duce de obicei la apariţia unui cerc vicios – cel ce a păţit asemenea lucruri o dată, îl va face şi el altora. După cum spuneam mai sus, din răzbunare. Sau, pe un server RP, îşi poate găsi liniştit un motiv de "role-playing" pentru care decide să cotonogească în mod graţios tot soiul de adversari, cel mai stupid pe care l-am auzit până acum fiind unul de genul: "Moarte Hoardei, i-au omorât pe mama şi pe tata!".

Ganking-ul este înţeles de fiecare cum crede de cuviinţă. Chibiţarii elitişti (probabil cea mai nasoală categorie de jucători din **World of Warcraft**) a găsit mai multe denumiri pentru această activitate infantilă: Griefing, corpse-camping, toate în funcţie de acţiune-reacţie-contraacţiune. Până la urmă totul se reduce la un singur lucru: Fenomenul cu pricina există şi este deosebit de frustrant. Personal, am achiziţionat un add-on creat de fani (pe numele său Opium), care îţi permite în mod ergonomic să înregistrezi toate persoanele care te-au atacat şi care ţi-au făcut felul, să le selectezi şi să le ordonezi în funcţie de dată, nume, frecvenţa atacurilor, precum şi să îţi creezi un KoS (Kill on Sight) list. Această listă, cât timp este activă, plasează deasupra tuturor jucătorilor marcaţi un mic semn, KoS, vizibil de la o poştă, semn care îţi aduce aminte că, odată, de mult, individul respectiv s-a purtat necuviincios cu tine, drept pentru care poţi lua măsurile pe care... le consideri necesare (hehe). Cu toate acestea, nu recomand nimănui să practice acest joc de-a şoarecele şi pisica. Aluzie în special alianţei care, pe nenumăratele servere pe care am jucat, se comportau de multe ori ca nişte copii retardaţi, proaspăt ieşiţi dintr-un spital de recuperare. Dar dacă, neapărat, vreţi să faceţi felul în mod constructiv inamicilor, fără a vă fie teamă ca pe viitor să vă sară în cap din întunecimile peşterilor sau de prin tufele arborescente din Stranglethon Vale, puneţi mâna pe un Battlegrounds. Vă va creşte rank-ul PvP mai repede.

SHAMELESS ONE
paul@pcgames.ro











Raportul Sony

La San Jose, Phil Harrison, şeful studiourilor de dezvoltare Sony (şi mare prieten al canarilor), devine din ce în ce mai vorbăreţ: hard disc, concurenţa cu Microsoft, jocuri real time... Phil a făcut chiar o promisiune: totul (eh, aproape totul) va fi spus şi arătat la E3. Da, cum să nu!



Au fost jurnalişti ale căror aşteptări erau enorme în privinţa conferinţei Sony la GDC, intitulată sugestiv: „PlayStation 3: Beyond the Box". Mă întreb ce noutăţi putea să aducă Phil Harrisson la o săptămână de la conferinţa care a avut loc la Tokyo... Eh, d-ale jurnalismului! Ştrafând chestiunile arzătoare, Harrison a grăit, în mare parte, exact ce grăise şi Kuturagi şi a clarificat câteva puncte de discuţie. Dar cred că cel mai bine ar fi să le luăm pe rând şi cu profesionalismul care ne-a caracterizat dintotdeauna.

Sărbătoritul: PlayStation 2

Pentru început a fost prezentat succesul imens de care s-a bucurat colosul japonez în industria jocurilor video. Succes răsunător care înseamnă lider de piaţă cu peste 60%, lăsând fărâmiturile adversarilor, Microsoft şi Nintendo. S-au vândut peste 100 milioane de console în şase ani; un miliard de exemplare din 6732 jocuri... Sony prevede să vândă în continuare PS2, cel puţin până în anul 2010, moment în care vechea consolă va ieşi din scenă. Informaţia cea mai marcantă este prezentarea lui **God of War 2** şi anunţarea acestuia pentru trimestrul I al anului 2007 pe... PlayStation 2! Interesantă alegere care ne comunică, printre rânduri, câte ceva despre diferenţa între strategia Sony şi cea a Microsoft în ceea ce priveşte consolele next gen. Pe când unul ajunge exoftalmic de atâta efort concentrat numai pe Xbox 360, celălalt, aparent impasibil, ca un maestru zen, îşi concen-

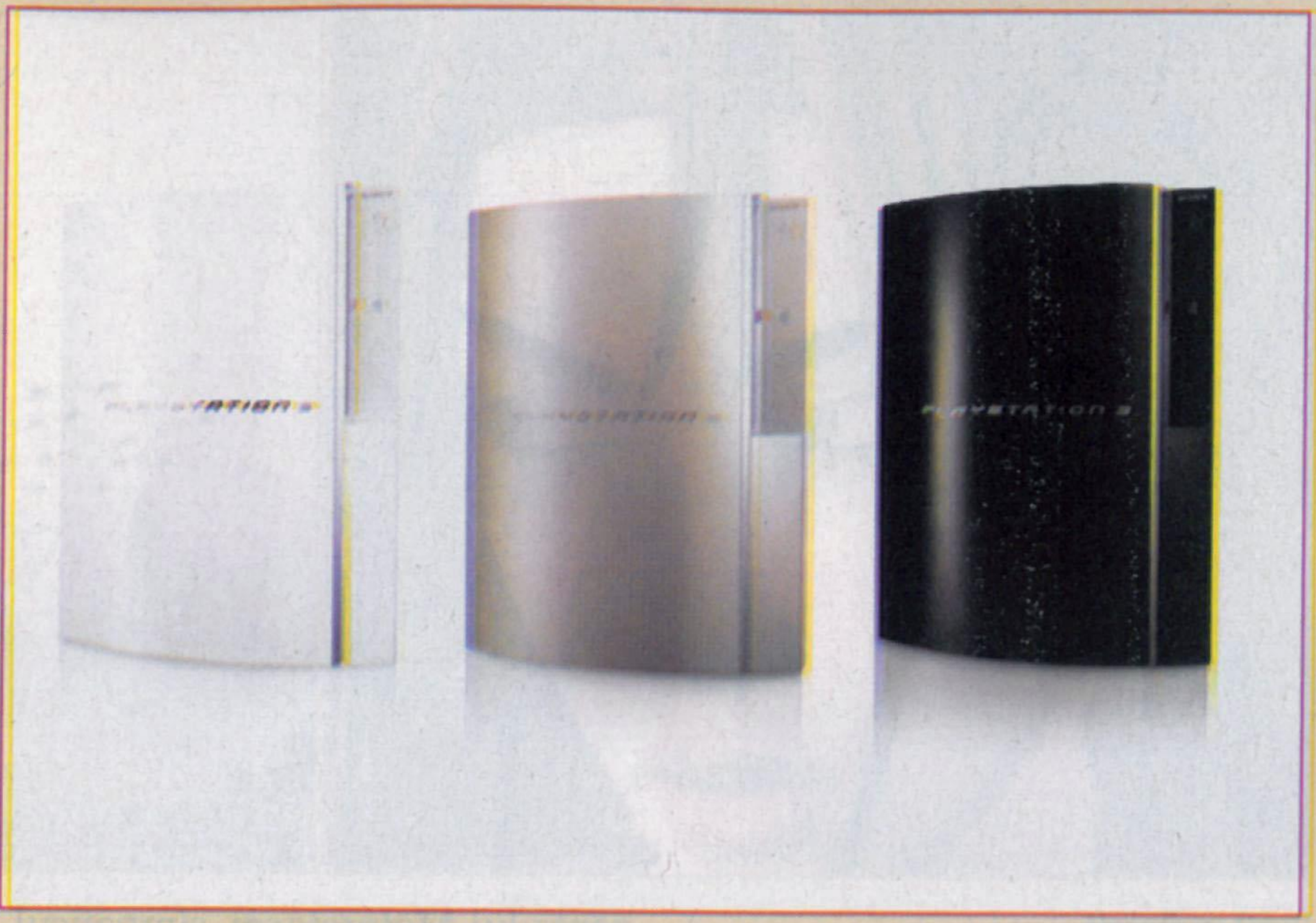
trează resursele interne pe dezvoltarea de jocuri exclusiv pentru actuala generaţie de consolă. Deşi au trecut şase ani de lansarea PS2, şi azi consola reuşeşte să smulgă aplauze emoţionate de la o întreagă planetă de jurnalişti.

Noutăţile PSP

În ciuda concurenţei DS, mai ales în Japonia, PSP este platforma Sony cu cea mai rapidă difuzare pe piaţă. Dar asta nu este suficient pentru o menţinere în top, aşa că au fost oficializate o serie de features cu ajutorul cărora jucărioara va evolua. Prima mişcare este cea de portare a unui kit de dezvoltare la 5.000 USD, în speranţa de a da mai multor producători posibilitatea să se lanseze în lumea portable gaming-ului. Features anunţate aduc mai multă lumină asupra PSP şi asupra viitorului acesteia: RSS Channel ne va permite să primim ştiri în timp real în orice moment; browser-ul de navigare pe internet, bazat pe tehnologia Flash 6; un video voice communicator care va transforma, începând din octombrie, consola în videofon via WiFi, cu un sistem de telecameră care va putea fi utilizat şi ca Eye Toy; un receiver GPS, care va face din PSP un adevărat navigator satelitar. Web-ul devine, aşadar, parte integrantă din viaţa PSP care va putea primi conţinuturi extra, inclusiv o întreagă ludotecă PSOne, ce vor rula graţie unui emulator via software fiind instalate pe cardul de memorie.

PlayStation 3: noutăţi şi internet

Mult aşteptata PS3 va avea o compatibilitate totală cu catalogul PS2, suport Blue Ray full atât pentru jocuri cât şi pentru video, 1080P rezoluţie, ultima versiune de HDMI drept conexiune video digitală şi hard disc de serie inclus în fiecare consolă. A fost confirmată lansarea pe plan mondial, în luna noiembrie, cu o producţie de un milion de console pe lună şi cu tools de dezvoltare la care lucrează momentan cele mai bune case de dezvoltare din sector, de la Epic la Ageia. SDK-ul se află în fază avansată de debug şi versiunea finală va apărea în Japonia imediat după finalizarea tuturor componentelor hardware, fapt care se va petrece în luna mai. Dar Sony nutreşte şi un interes puternic pentru online şi pentru toate formele de bussiness legate de acesta. Încă din prima zi va porni un serviciu de gaming care pare foarte asemănător celui propus de Microsoft cu Xbox Live, cu numele provizoriu de PlayStation Network Program. Este vorba despre o versiune de bază, complet gratuită, care se pare că va include video chat şi chat, liste de prieteni, matchmaking şi jocul în reţea propriu-zis. În afara acestuia, vor exista programe cu plată, legate de titlurile în sine, jocuri care se vor putea descărca şi lansa de pe HDD, printr-o reţea cu servere dedicate pe toate continentele şi diferite forme de abonament (MMORPG). Interfaţa online va fi diferită de la un joc la altul, uniformizându-se cu stilul grafic şi integrându-se meniurilor, ca şi video chat-ul, care va putea fi activat în timpul oricărui joc, chiar şi offline, cu un sistem integrat ce va pune în overlay pe ecran până la trei utilizatori. Sony deschide astfel porţilor tuturor formelor posibile de business legate de jocul online, inclusiv cele de advertising in game şi inaugurează un site pentru toţi producătorii care vor să devină parteneri în umbra colosului japonez şi care vor să intre în această zonă care va acapara, în scurt timp, chiar şi mobile gaming-ul.







Jocurile real time

Primele titluri în real time gestionate de hardware-ul noii console, deşi departe de a fi terminate, au pus puţin gaz pe focul aşteptării la actuala ediţie GDC.

Primul joc prezentat a fost **Heavenly Sword** al Ninja Theory. Beta-ul a fost ambientat în câmp deschis, undeva în deşert, zonă în care sunt dislocate sute de soldaţi care sunt pur şi simplu aruncaţi în aer de o armă invizibilă. Fiecare corp este animat de engine-ul Havok, cu o fizică aplicată ce determină până şi poziţiile intermediare ale soldaţilor care, pe lângă că se lovesc de sol şi unii de alţii, rămân aplecaţi într-o parte sau parţial înclinaţi într-o manieră credibilă. Un alt feature cheie este cel al calcului procedural al diferitelor elemente grafice într-un joc. A fost arătat un demo, al unui titlu încă necunoscut, în care maşina era distrusă în mod progresiv sub lovituri calculate în mod special. Caroseria reflecta împrejurimile şi geamurile, farurile, lateralele, în momentul în care erau lovite, se spărgeau în mii de bucăţi care răspundeau





legilor fizicii.

Următorul candidat a fost **Getaway 3**, cu un demo în real time în care producătorul schimba cadrul camerei cu ajutorul pad-ului. Cele treizeci de frame-uri constante au arătat ochilor avizi centrul unei Londre virtuale, prin care se plimbă trecătorii, maşinile şi autobusele pline de efecte şi HDR.

Adevărata surpriză a fost prezenţa lui **Motorstorm**, simpaticul joc de curse prezentat anul trecut la E3. Un buggie şi o motocicletă care alergau printr-un canion, au pus în valoare utilizarea bună a HDR-ului. Vehiculele care aleargă pe nisip lasă urme care modifică terenul şi care ni se promite că vor influenţa conducerea vehiculelor.

Insomniac au urcat şi ei pe scenă cu prezentarea unui titlu pe nume **Resistance: Fall of Man**, un FPS care aminteşte puternic de **Half-Life 2** prin cromatică şi engine-ul Havok aplicat tuturor corpurilor adversarilor. La finele conferinţei a fost prezentat noul **Singstar**, care va exploata la maxim noul serviciu online, dat fiind că se vor putea descărca noi melodii care vor putea fi cântate direct cu prietenii. O altă noutate interesantă este posibilitatea de înregistra video ceea ce cânţi în faţa televizorului, pentru a le putea cataloga şi revedea oricând.

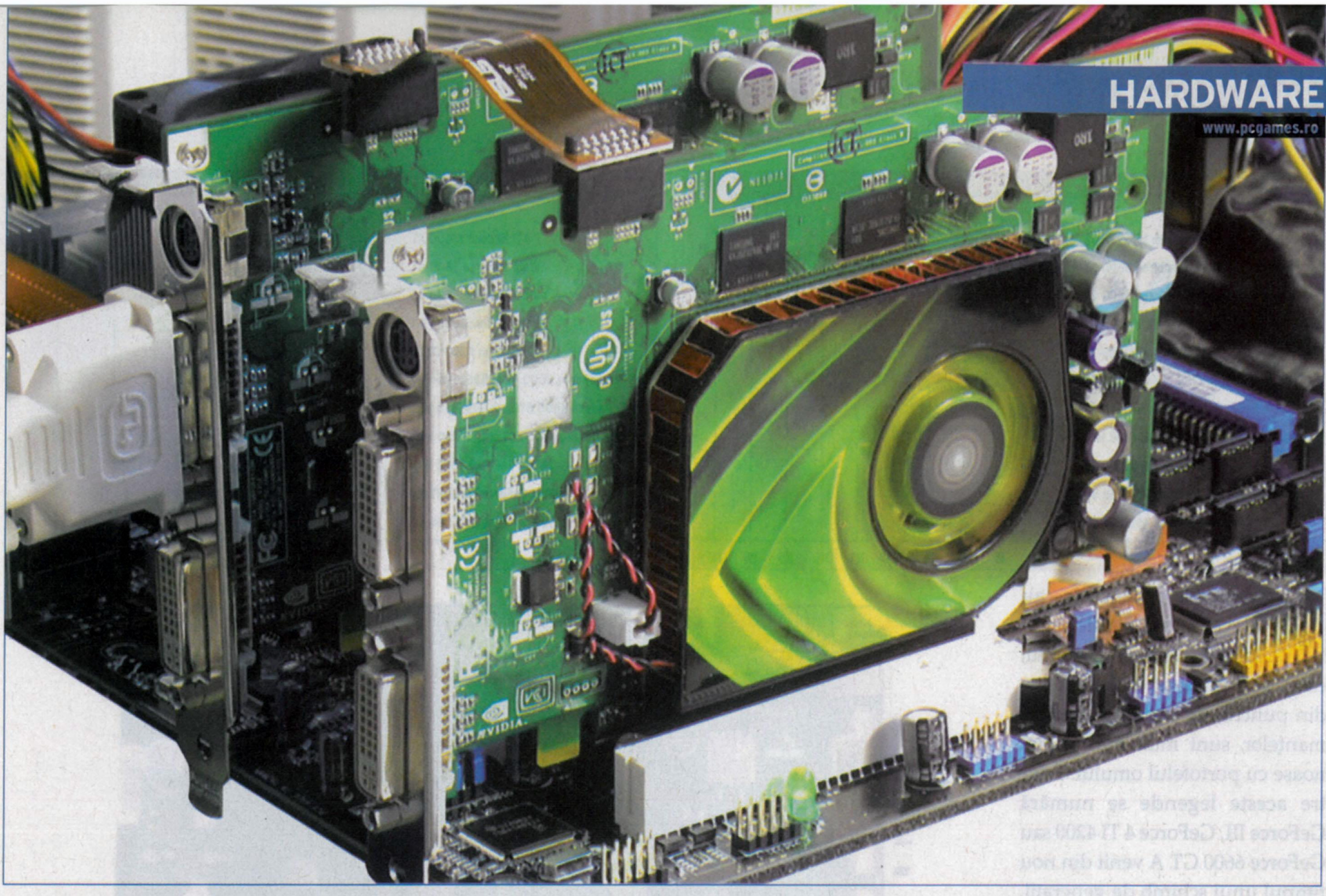
Harrison a mai amintit că Microsoft „nu este un motiv de îngrijorare" şi a minimalizat importanţa avansului luat de concurenţă. „Nu am fost niciodată primii veniţi pe piaţă pe parcursul a ceea ce se poate numi schimbul de generaţii", a spus el. Ei, dar potrivit unor analişti, acest avans ar putea permite Microsoft să-şi menţină poziţia de lider pe piaţa next gen până în 2010. În rest, în special referitor la faimosul gamepad bumerang, al cărui design final este încă necunoscut presei, „totul va fi spus la E3", afirmă Harrison. „Veţi vedea adevărate inovaţii pe măsură ce producătorii se apropie de versiunea finală a kiturilor", promite Harrison.

HEMORROWIND

cipri@pcgames.ro



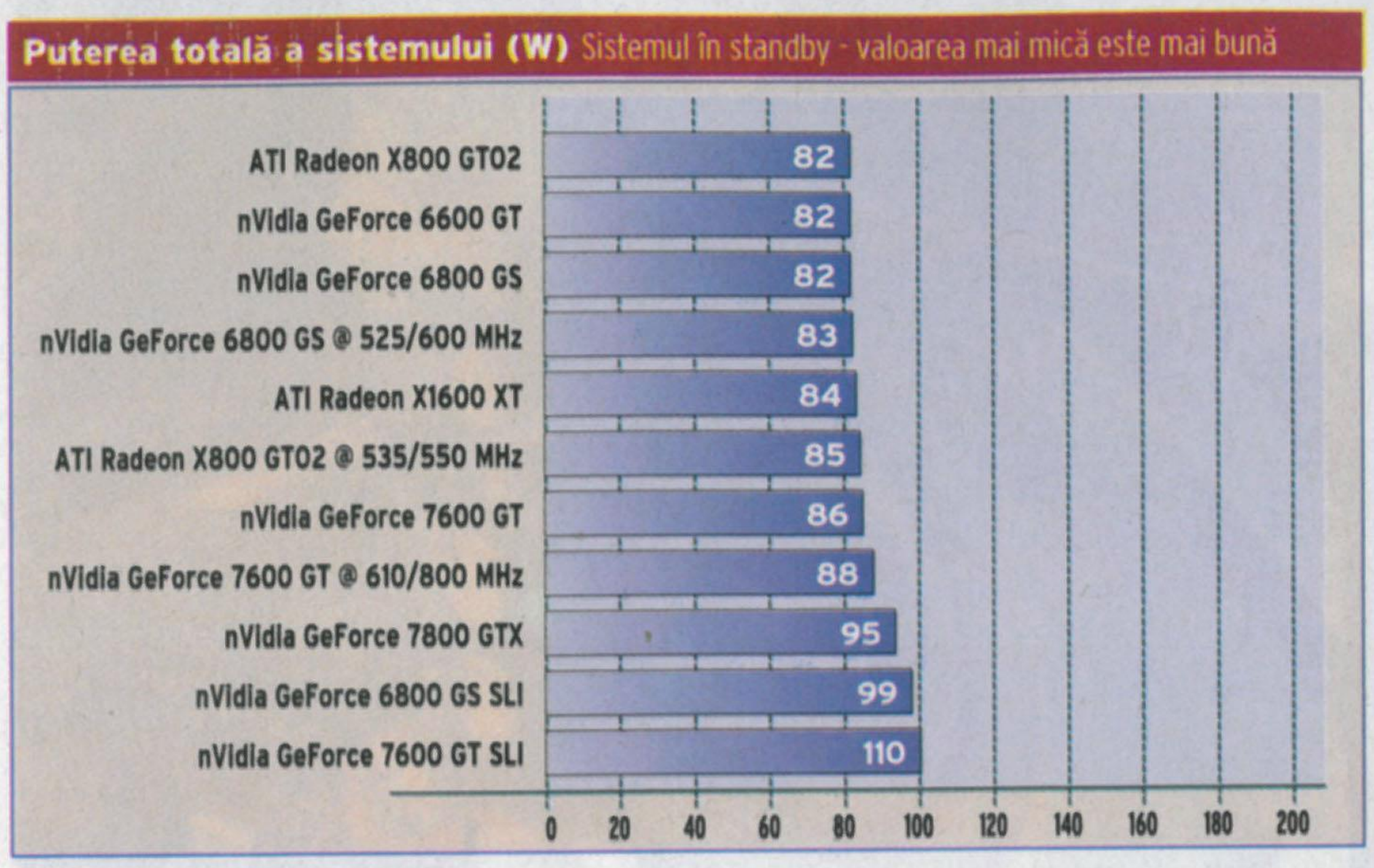


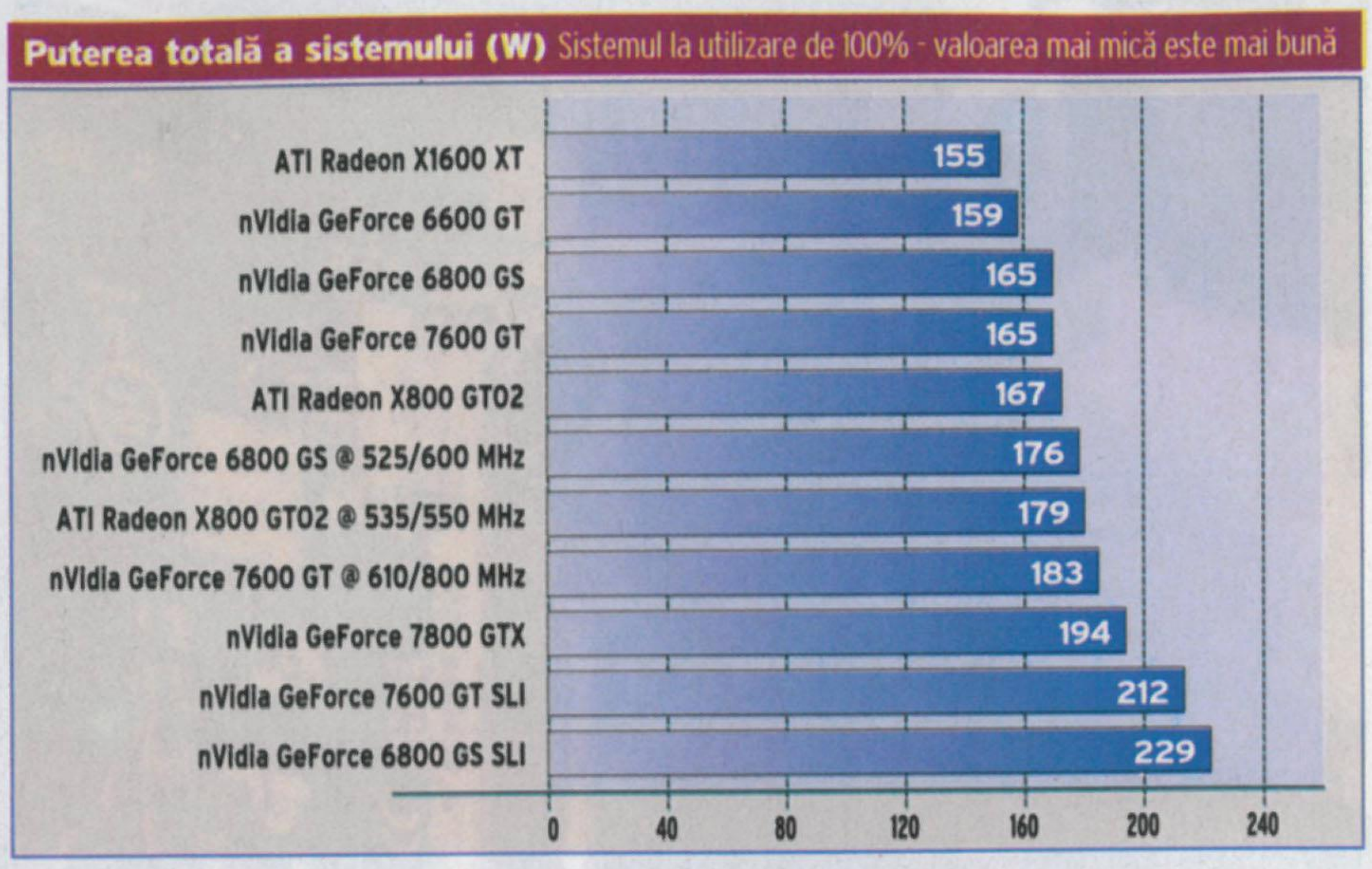


GeForce 7600 GT - noul moştenitor

În lumea calculatoarelor există minuni: plăcile grafice high-end. **Toată lumea visează la ele, dar cei mai mulţi le întâlnesc doar în paginile revistelor de specialitate ori pe rafturile marilor magazinelor.** Preţul lor este prea mare ca să poată fi achiziţionate de muritorul de rând.

	NVIDIA GeForce 7600 GT	NVIDIA GeForce 6600 GT	NVIDIA GeForce 6800 GS	ATI Radeon X800 GTO(2)	NVIDIA GeForce 7600 GT
Nume de cod al GPU	G73	NV43	NV42	R480	RV530
Tehnologia de fabricaţie	90 nm	110 nm	110 nm	130 nm low-k	90 nm
Numărul de tranzistori	177 milioane	146 milioane	202 milioane	160 milioane	160 milioane
Frecvenţa GPU	560 MHz	500 MHz	425 MHz	400 MHz	590 MHz
Numărul unităţilor de vertex shader	5	3	5	6	5
Numărul de pipeline-uri	12	8	12	16	4
Numărul unităţilor pixel shader	12	8	12	16	12
Numărul unităţilor de texturare	12	8	12	16	4
Numărul unităţilor ROP	8	4	8	16	4
Versiunile VS şi PS suportate	3.0+ / 3.0+	3.0+ / 3.0+	3.0+ / 3.0+	2.0+ (24 biti) / 2.0+ (32 biti)	3.0+ / 3.0+
Pixelrate maxim teoretic	4480 Mpixel/s	2000 Mpixel/s	3400 Mpixel/s	6400 Mpixel/s	2360 Mpixel/s
Texture fillrate maxim teoretic	6720 Mtexel/s	4000 Mtexel/s	5100 Mtexel/s	6400 Mtexel/s	2360 Mtexel/s
Frecvenţa memoriei	700 MHz	500 MHz	500 MHz	490 MHz	690 MHz
Lăţimea de bus a memoriei	128 bit	128 bit	256 bit	256 bit	128 bit Ring Bus
Lăţimea de bandă a memoriei	22 400 MB/s	16 000 MB/s	32 000 MB/s	31 360 MB/s	22 100 MB/s
Mărimea memoriei	256 MB	128 MB	256 MB	256 MB	128-256 MB





Adevăratele legende au devenit însă plăcile grafice din segmentul mediu, care, deşi nu sunt atât atractive din punctul de vedere al performanţelor, sunt mult mai prietenoase cu portofelul omului. Printre aceste legende se numără GeForce III, GeForce 4 TI 4200 sau GeForce 6600 GT. A venit din nou timpul unui schimb de generaţii, moştenitorul lor fiind GeForce 7600 GT.



Inima noii plăci este noul GPU al nVidia botezat G73, care este net superior, sub orice aspect, procesorului NV43 din 6600 GT. Numărul de pipeline-uri a crescut de la opt la 12, în loc de trei unităţi vertex avem cinci, şi numărul unităţilor ROP a fost dublat, de la patru la opt. Frecvenţa mărită de operare se datorează şi noii tehnologii de fabricaţie: deşi noul GPU conţine cu circa 30 de milioane de tranzistori mai mult decât precursorul, suprafaţa sa de bază este mai mică. Ceea ce nu s-a schimbat este controller-ul de memorie de 128 biţi şi suportul tehnologiei SLI.

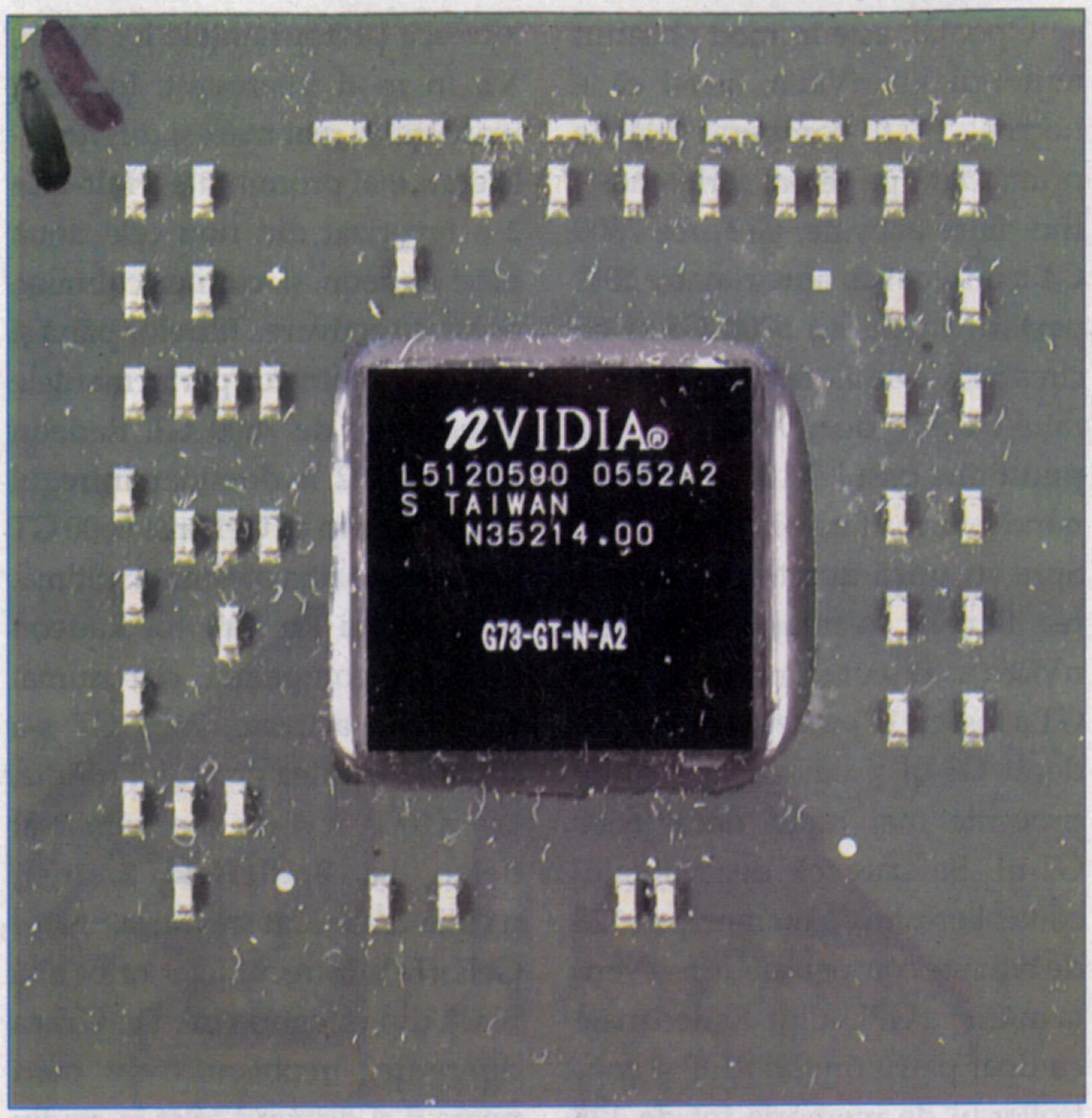
Concurenţa

Având de-a face cu o prospătură, am aruncat o privire şi la concurenţă să vedem cu ce ar putea riposta aceasta. ATi, din păcate, nu s-a prezentat lăudabil, având la dispoziţie doar viitorul Radeon X800 GTO/GTO2 (fără suport SM 3.0) şi deloc strălucitul X1600 XT. Mult aşteptatul X1800 GTO se va poziţiona mai degrabă către sfârşitul segmentului high end, aşa că iese din ecuaţie. Singurul concurent viabil vine tot de la nVidia sub forma lui 6800 GS, dar zilele acestuia sunt numărate.

Aruncând o privire asupra cifrelor comunicate de producător, noul GeForce pare foarte promiţător, dar să nu uităm de lăţimea de bandă a memoriei de doar 128 biţi, care, la activarea filtrelor mai avansate, poate încetini performanţa jocurilor. Frecvenţa de operare ridicată a memoriei GDR 3 este însă un semn pozitiv. Dezvoltatorii Riva Tuner afirmă că placa ar avea în realitate 16 pipeline-uri, cele patru blocate



Placă grafică/ driver	Gigabyte GeForce 7600 GT 256 MB (560/700 MHz) / Forceware 84.20 beta MSI GeForce 6600 GT 128 MB (500/500 MHz) / Forceware 81.98 Gigabyte GeForce 6800 GS 256 MB (425/500 MHz) / Forceware 81.98 Sapphire Radeon X800 GTO2 256 MB (400/490 MHz) / Catalyst 6.1 Sapphire Radeon X1600 XT 256 MB (590/690 MHz) / Catalyst 6.3
Procesor	AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz; 512 kB L2 cache; dual-channel)
Placă de bază	Asus A8N-SLI Premium
Versiune BIOS	1006
Chipset	NVIDIA nForce4 SLI
Chipset driver	NVIDIA Unified Driver 7.11
Memorie	Corsair TwinX1024-3200XL - 2 x 512 MB
Timing-uri memorie	2-2-2-5
HDD	Maxtor DiamondMax 10, 250 GB (PATA, 7200 rpm, 16 MB cache)
Unităţi optice	Asus DRW-0804P
Sursă	Coolink AP-550X (500 W)
Sistem de operare	Windows XP Professional Service Pack 1 + DirectX 9.0c



însă nu pot fi încă activate. Acest fapt dă naştere multor speculaţii, dar deschide şi anumite posibilităţi de tuning.

Comparând parametri noii plăci cu cei ai Radeon X1600, supremaţia noului GeForce este şocantă. Deşi la frecvenţa GPU-ului Radeon conduce încă, la restul parametrilor se poate ascunde ruşinat.

Asus AN7600GT

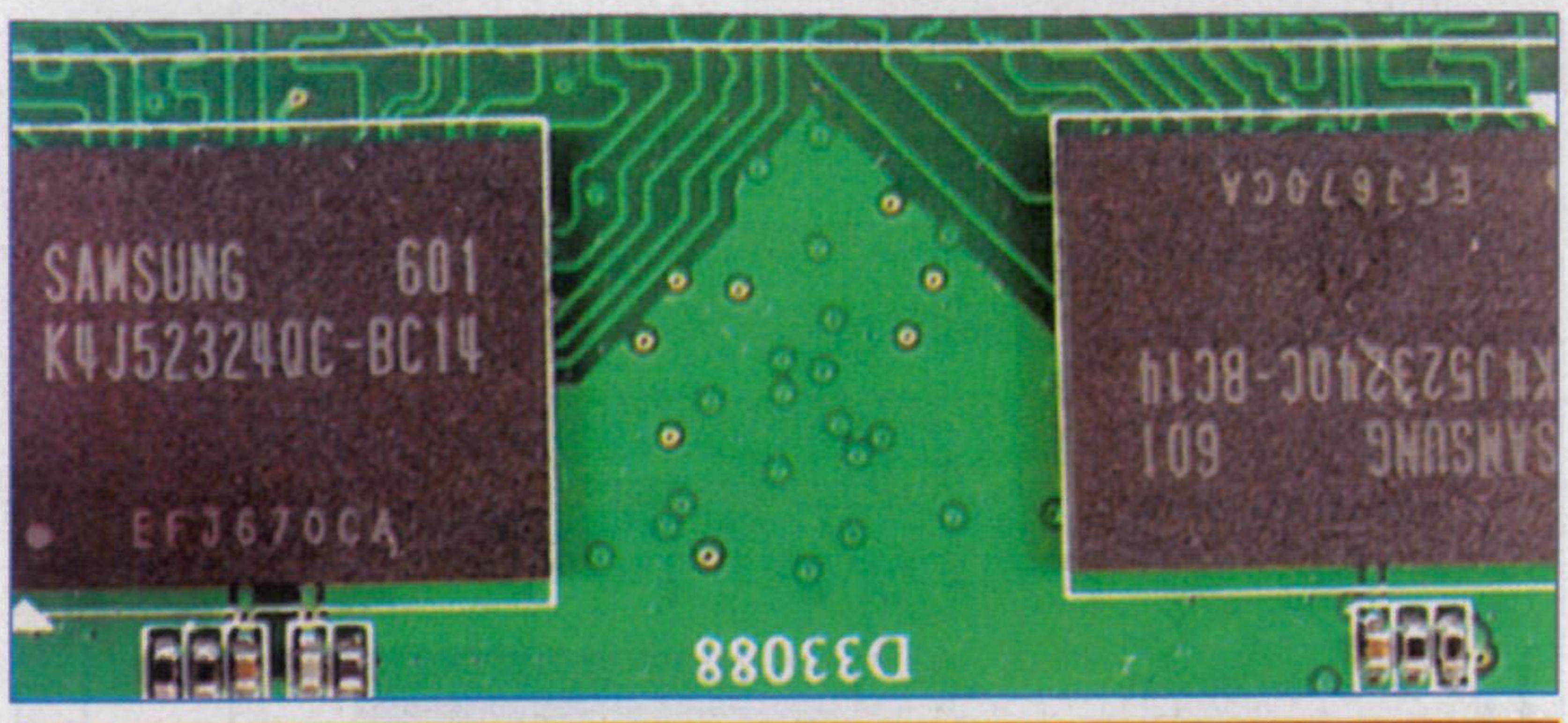
Noi am avut ocazia să încercăm două NE7600GT de la Asus, astfel având posibilitatea să vedem şi cum funcţionează plăcile în SLI. În afară de garnitura obişnuită de cabluri şi drivere, pachetele au conţinut două adaptoare DVI, un cablu HDTV şi jocul **Peter Jackson's King Kong**. Placa din pachet nu este cu mult mai mare decât precursorul GeForce 6600 GT. Har Domnului, producătorii au modificat uşor arhitectura sistemului de răcire, astfel că aerul nu mai este evacuat spre interiorul carcasei, ci spre exterior, prin spate. Din păcate, ventilatorul a rămas şi aşa destul de zgomotos. Pe spatele plăcii se poate observa locul rezervat chip-ului care controlează intrarea video. De asemenea, producătorul a amplasat două conectoare DVI şi, vestea cea mai bună e că au renunţat la conectorul suplimentar de curent al plăcii.

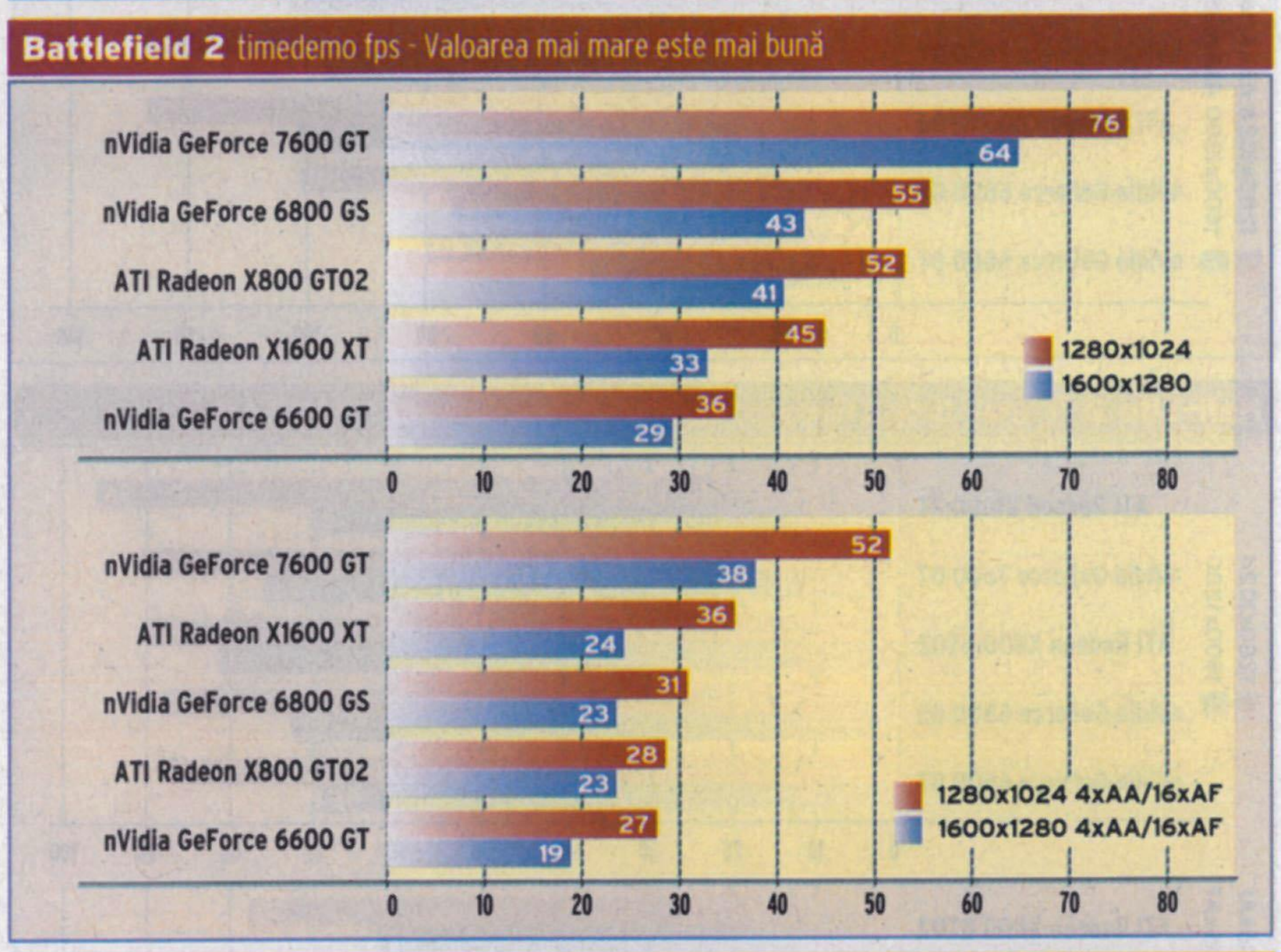
Deşi cooler-ul pare de cupru, greutatea lui este însă prea mică, conducând la concluzia că probabil e vreun aliaj.

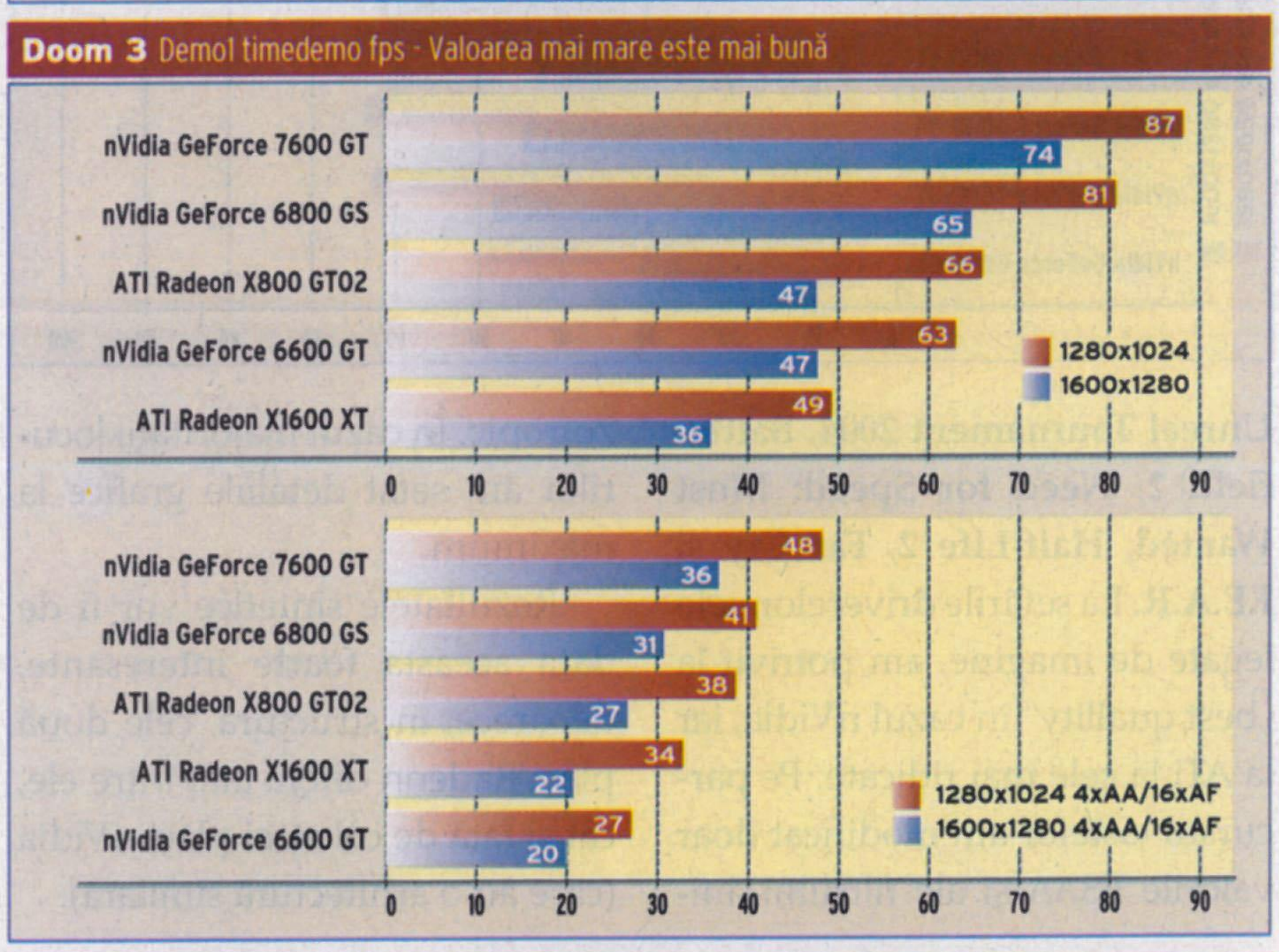
Analizând mai de aproape arhitectura plăcii putem spune că nu pare cu nimic mai costisitoare decât cea a precursorului. GPU-ul de dimensiuni mai mici probabil este mai ieftin de produs. Preţul de start al Asus EN7600GT încă nu este cunoscut, dar modelul concurent produs de MSI costă în jur de 900 RON. Producătorii mai mici precum Gigabyte, Inno3D sau Club3D probabil se vor prezenta cu modele mai ieftine.

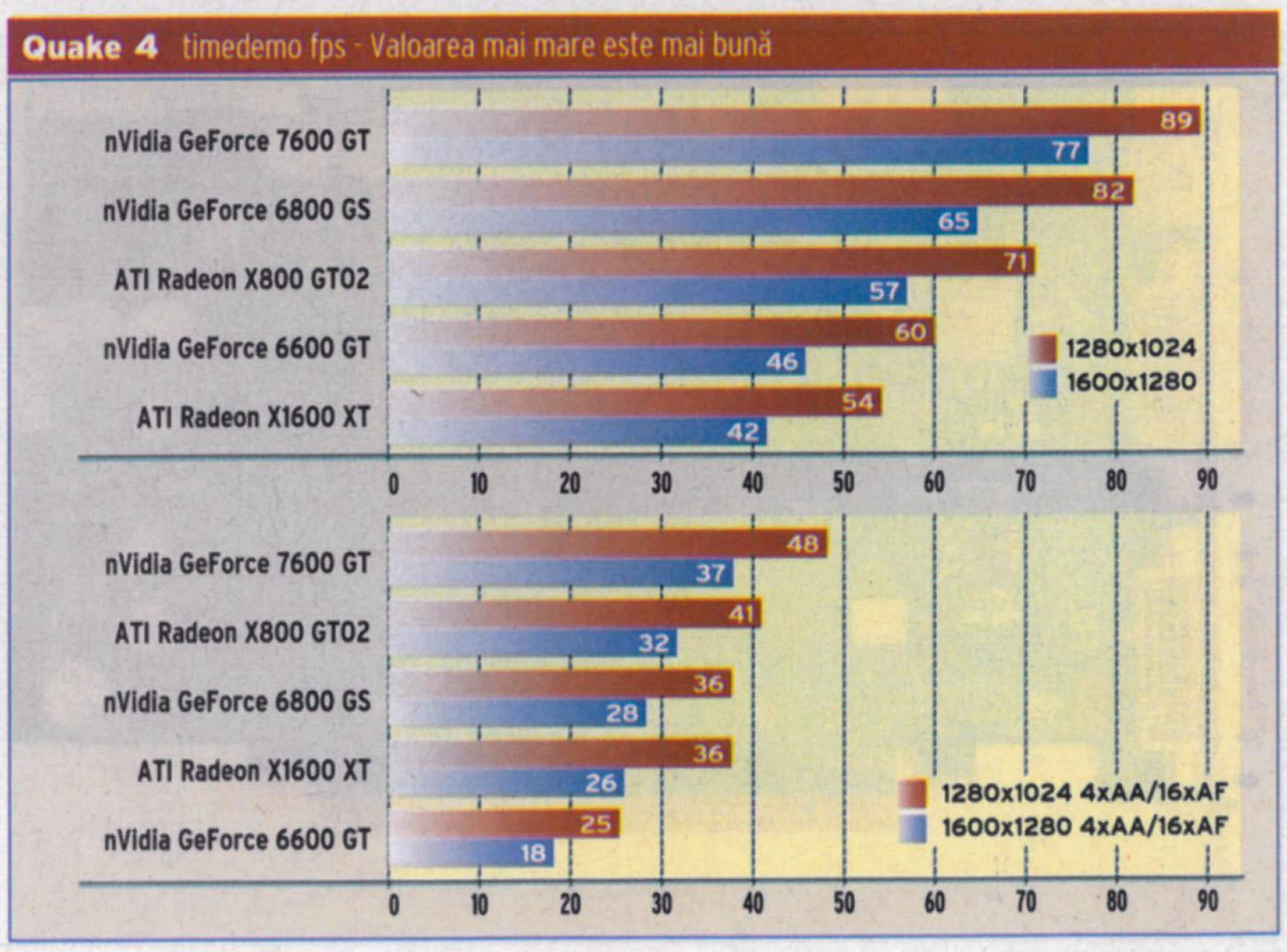
Performanţe

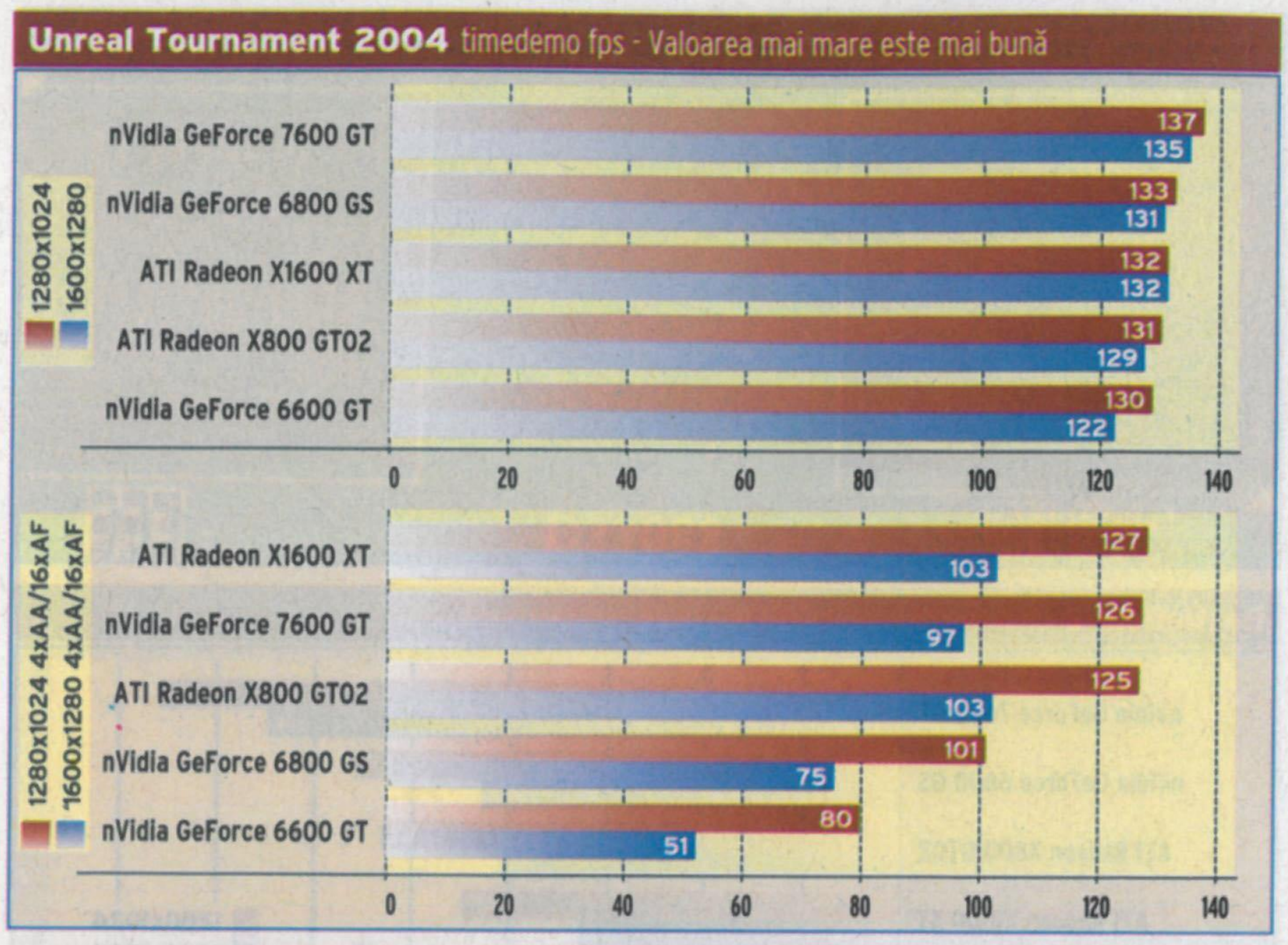
Ca platformă pentru teste am folosit din nou un sistem pe 64 de biţi. Deoarece plăcile 7600 GT nu au fost recunoscute de nici un driver certificat WHQL, a trebuit să folosim versiunea beta a driverului 84.20. De atunci probabil că a apărut deja versiunea finală, dar oricum e trist faptul că, deşi placa a apărut, nu la fel au stat lucrurile cu un driver adecvat. Printre jocurile cu ajutorul cărora am încercat performanţele plăcii se numără **Doom 3**, **Quake 4**,

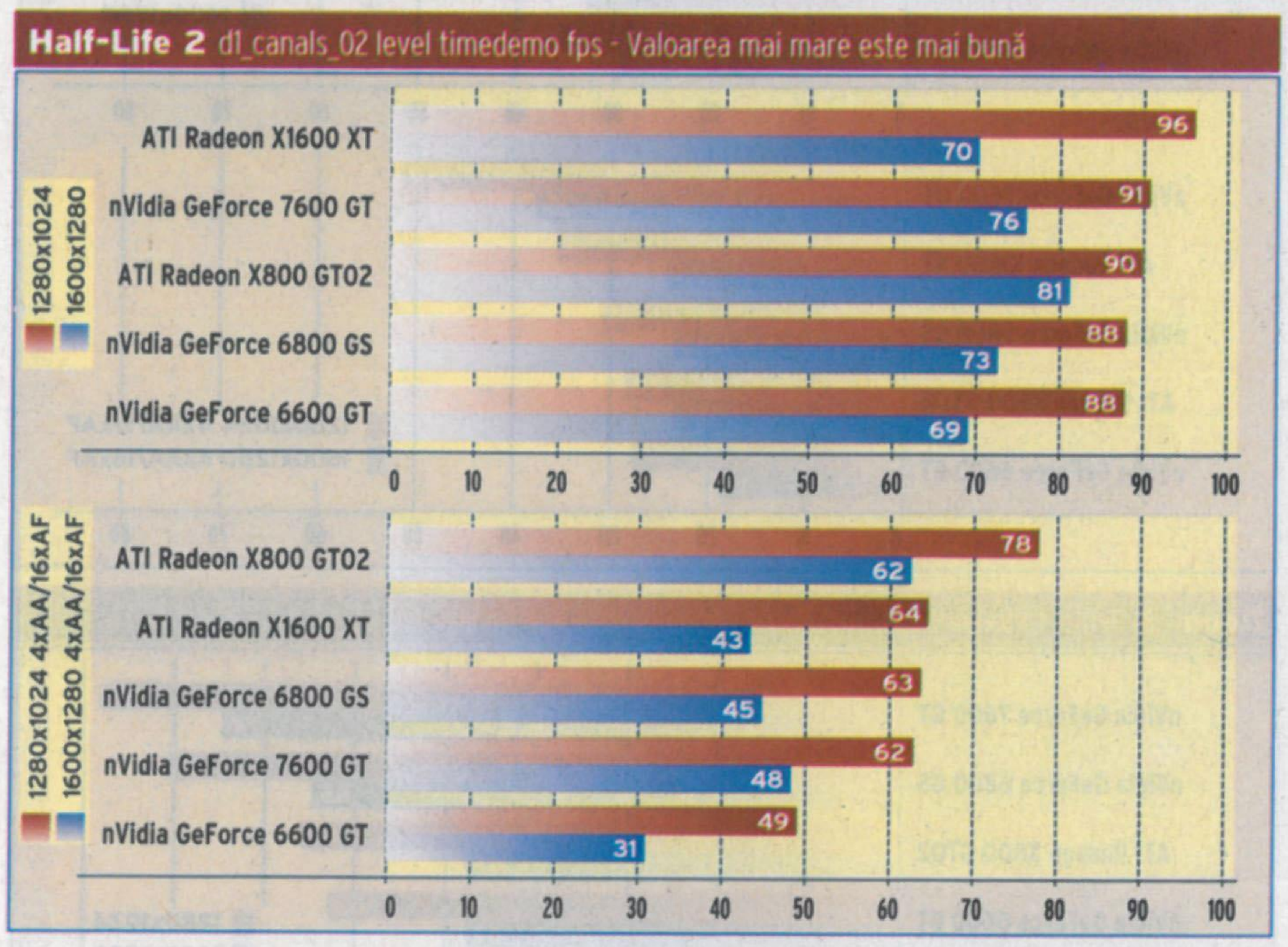










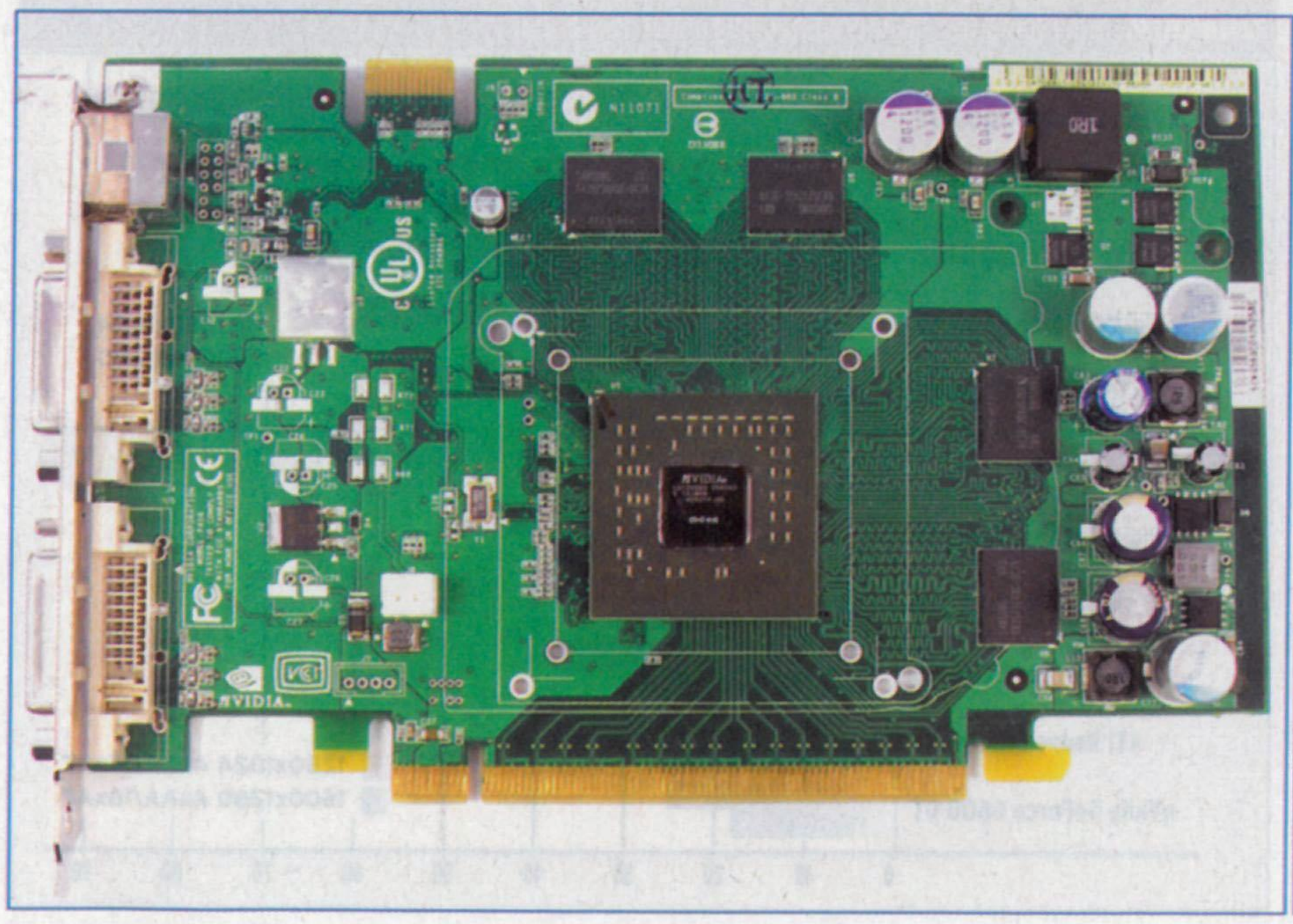


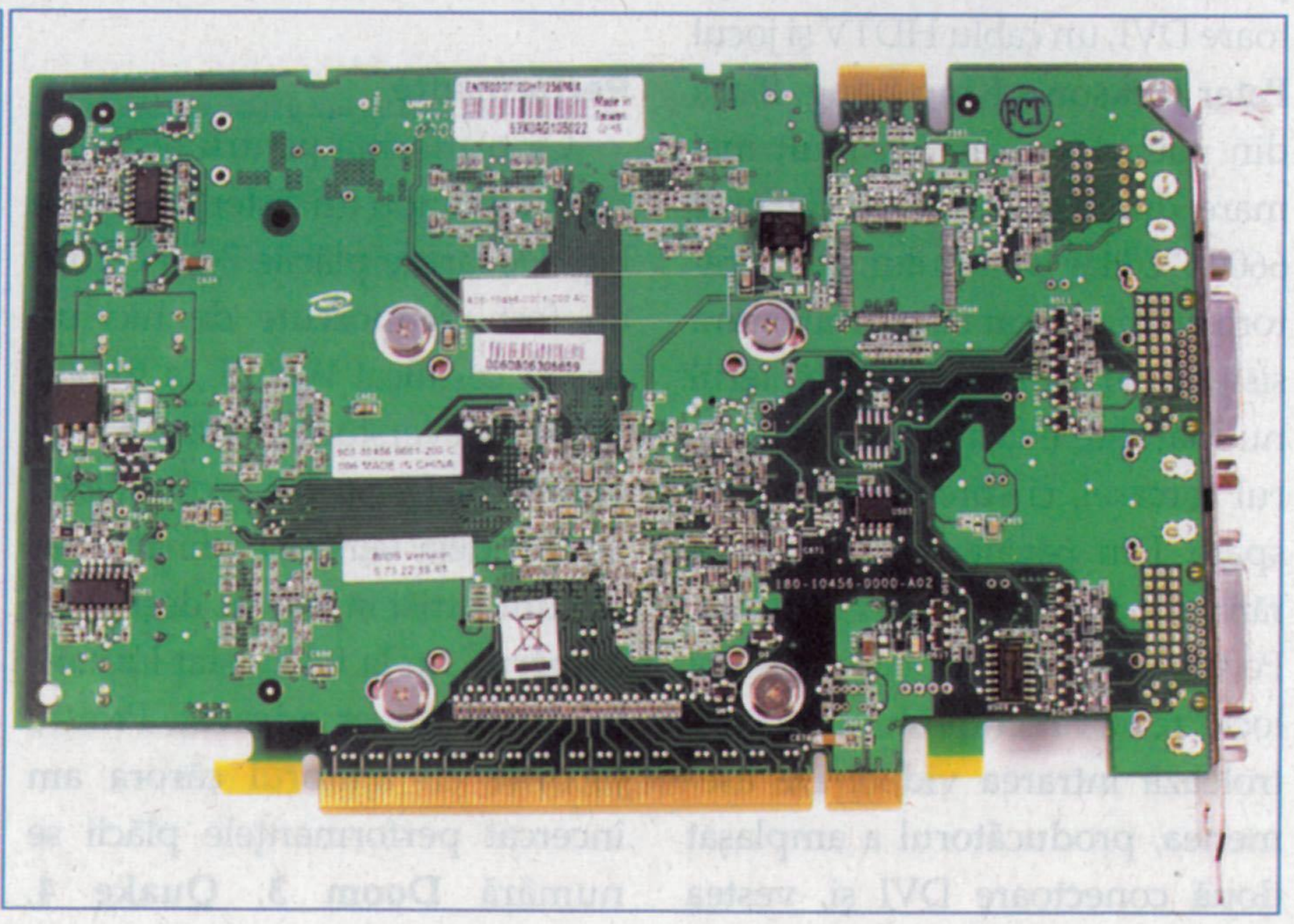
Unreal Tournament 2004, **Battlefield 2**, **Need for Speed: Most Wanted**, **Half-Life 2**, **Far Cry** şi **F.E.A.R.** La setările driverelor, cele legate de imagine, am potrivit la „best quallity" în cazul nVidia, iar la ATi la cele mai ridicate. Pe parcursul testelor am modificat doar valorile FSAA şi ale filtrului anizotropic. În cazul majorităţii jocurilor am setat detaliile grafice la maximum.

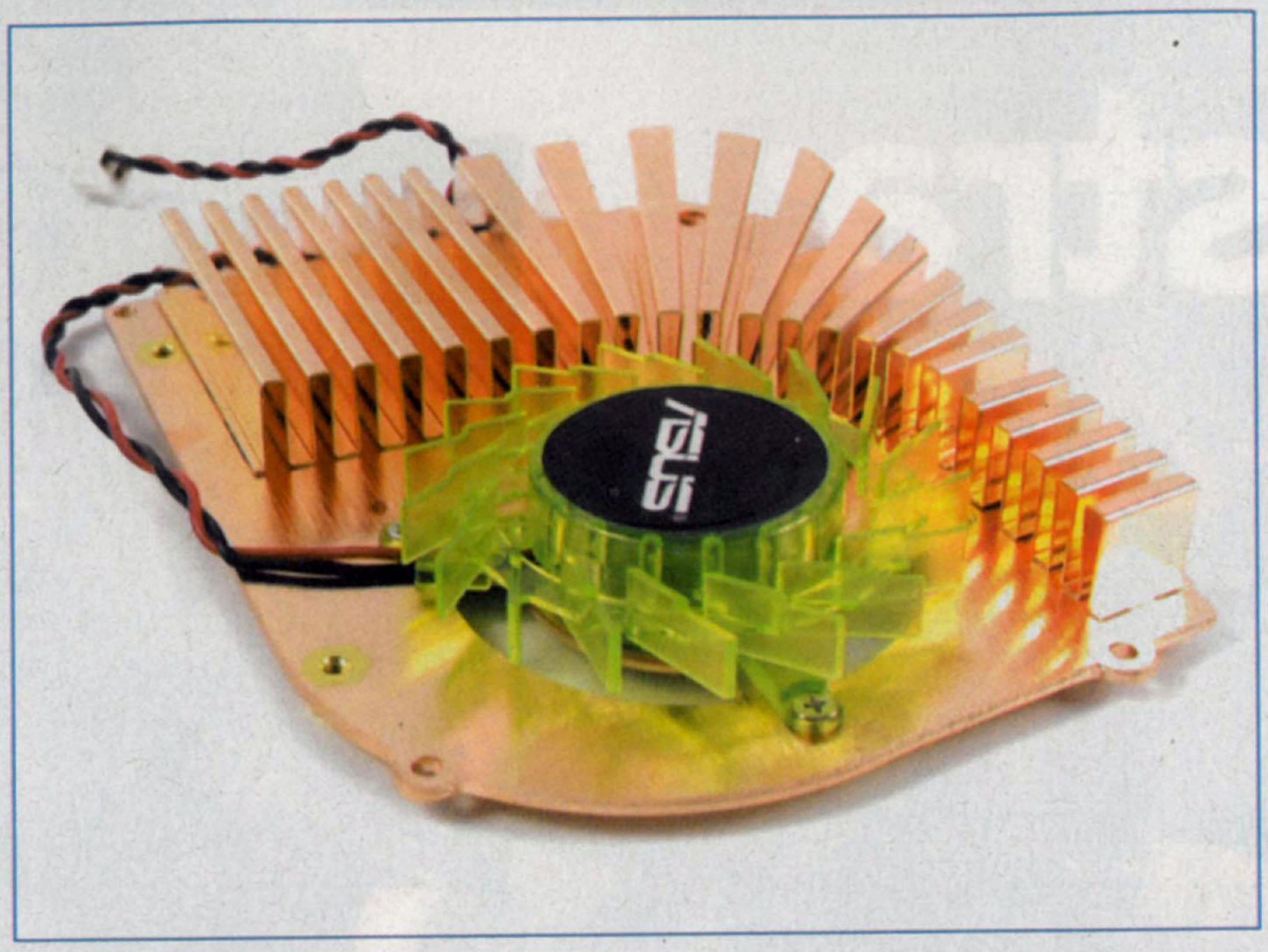
Rezultatele sintetice vor fi de data aceasta foarte interesante, deoarece, în structură, cele două plăci Radeon diferă atât între ele, cât şi faţă de cele trei plăci nVidia (care au o arhitectură similară).

OpenGL este în mod obişnuit teritoriul lui nVidia, astfel că e normal să fi comparat plăcile prima dată pe teren „prietenos". Fără filtre activate, GeForce 7600 GT a întrecut cu aproximativ 10% performanţele lui 6800 GS şi cu circa 50% cele ale 6600. În comparaţie cu ATi, doar X800 GTO2 a putut ţine pasul, X1600 XT rămânând la urmă fără nici o speranţă. Spre surpriza noastră, cu activarea filtrelor avantajul noii plăci nVidia a crescut şi mai mult: 7600 GT a fost cu 17 procente mai rapid decât GS-ul şi cu aproape 80 de procente mai rapid decât 6600 GT-ul. Se pare că dezavantajul controller-ului de memorie de 128 de biţi este compensat de frecvenţa mărită a GPU-ului. Radeoanele cu doar patru unităţi ROP şi controller-ul de memorie tot de 128 de biţi au putut întrece doar performanţele lui 6600 GT. Şi în **Quake 4** victoria i-a revenit tot lui 7600 GT, indiferent dacă am activat sau nu filtrele de calitate. Şi-a bătut fraţii de marcă cu 30, respectiv 90 (!) procente. Performanţele lui Radeon X1600 XT apropiate de cele ale lui 6800 GS au fost o surpriză unică. Nici în cazul lui **Riddick** nu s-a schimbat situaţia, 7600 GT şi 6800 GS terminând în top, urmaţi de plăcile Radeon şi de 6600 GT.

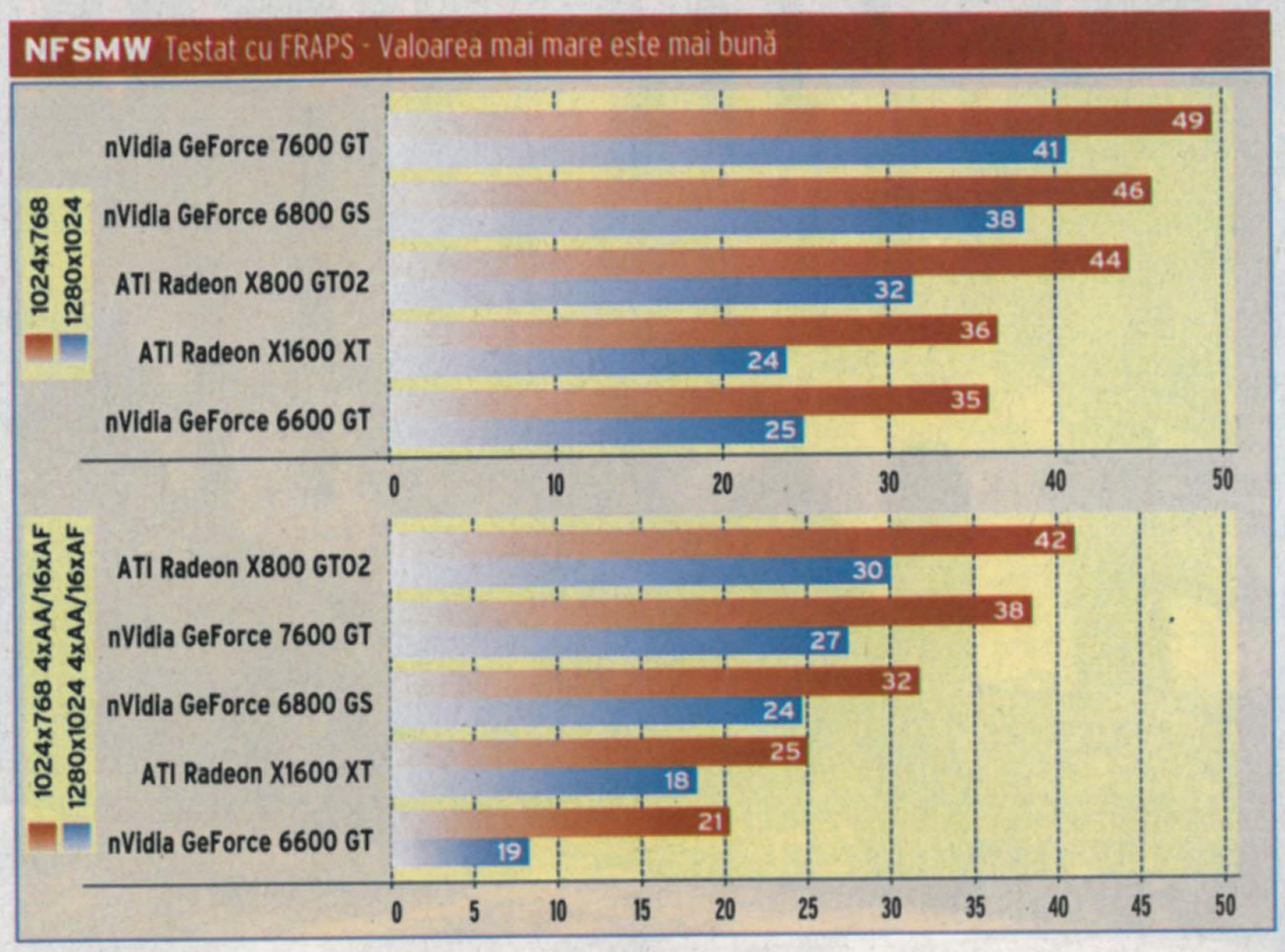
Bătrânul **UT 2004** mai apare prin teste doar din obişnuinţă. În cazul primului joc DirectX 9 testat, 7600 GT a obţinut rezultate decente, chiar dacă n-a reuşit să întreacă performanţele lui X1600 XT. În mod interesant, în cazul rezoluţiilor mai mari şi diferenţele erau mai pronunţate. **Half-Life 2** a favorizat din nou cele două plăci Radeon, şi, culmea culmilor, odată cu activarea filtrelor până şi 6800 GS a întrecut performanţele înregistrate de 7600 GT. Radeon X800 GTO2 a dominat întregul grup, în timp ce GeForce 6600 GT a ocupat poziţia obişnuită: ultima. În cazul lui **Far Cry** tot Radeon câştigase competiţia, dar numai cu filtrele activate. 7600 GT s-a situat în fruntea grupului nVidia, iar X1600 XT nu s-a remarcat deloc. La **Battlefield 2**, însă, nVidia şi-a luat revanşa. Noul GeForce a întrecut lejer orice altă placă din categoria medie. Cauza diferenţei neobişnuit de mari poate fi şi driverul aflat în stadiu beta. Tot la capitolul ciudăţenii trebuie trecut şi performanţa surprinzător de bună a lui X1600 XT în testele fără filtre activate. În cazul furişării lui Sam Fisher, ordinea s-a restabilit. Fără filtre, abia dacă a câştigat GeForce 7600 GT, însă, odată activate, victoria a fost dobândită fără probleme. A obţinut 10 procente în plus faţă de 6800 GS şi 75 faţă de 6600 GT. Radeon X800 GTO2 fără filtrele de calitate s-a descurcat destul de bine, dar mai încolo n-a mai putut ţine pasul. X1600 XT s-a chinuit cel mai mult, fiind întrecut şi de 6600 GT. În **F.E.A.R.** avantajul lui 7600 GT faţă de celelalte plăci nVidia a fost mai pronunţat – un

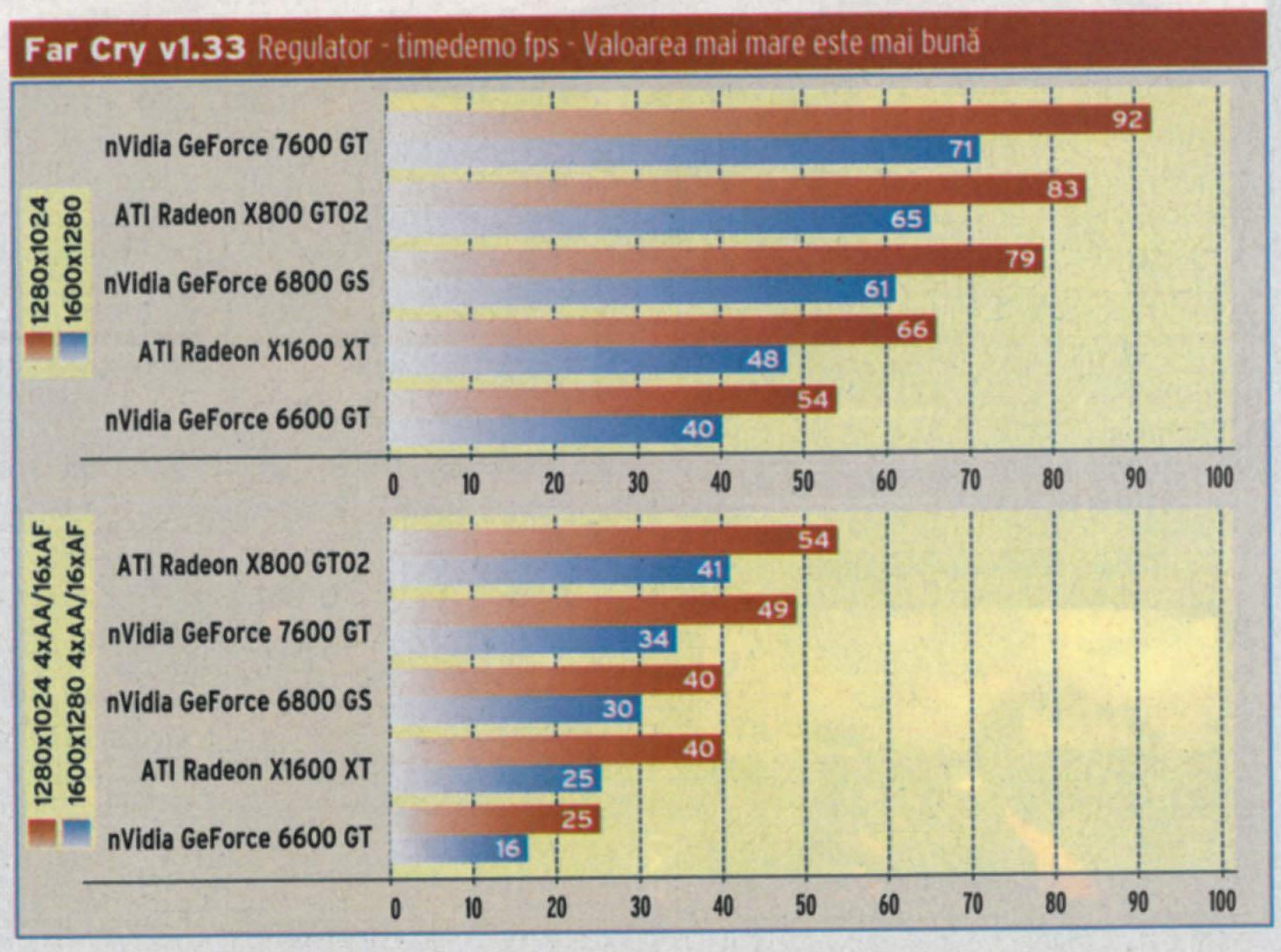


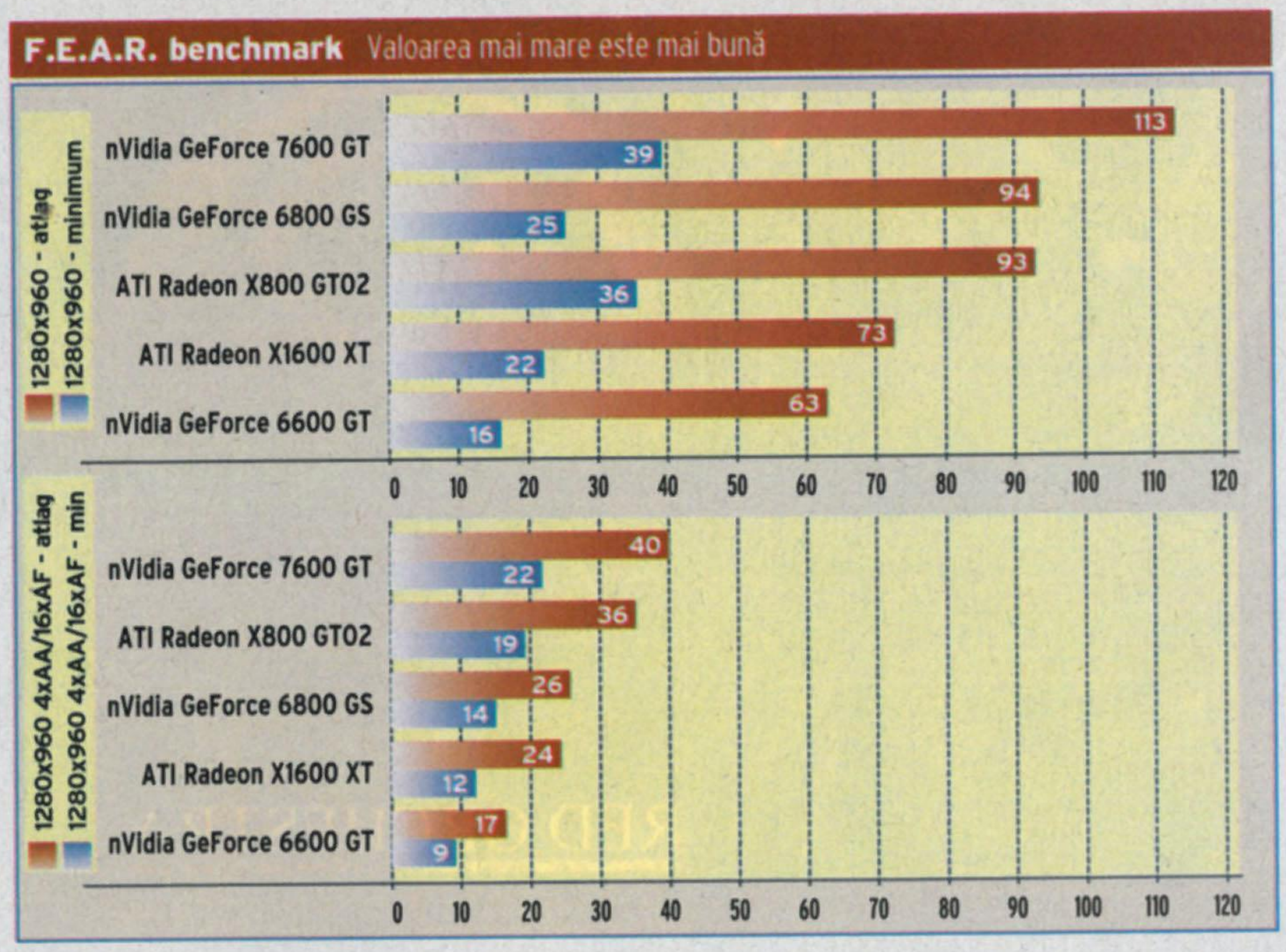




Denumirea plăcii	GeForce 7600 GT	GeForce 6600 GT	GeForce 6800 GS	Radeon X800 GTO2
Frecvenţa (GPU/mem. (MHz))	560/700	500/500	425/500	400/490
Pure fill-rate (Mpixel/s)	4393	1976	3434	4767
Z pixel rate (Mpixel/s)	8287	3890	6528	5567
Single texture (Mpixel/s)	5809	1976	4872	3703
Dual texture (Mpixel/s)	2966	1923	2447	2015
Triple texture (Mpixel/s)	2009	1290	1651	1427
Quad texture (Mpixel/s)	1490	958	1240	999







semn deosebit de bun pentru performanţele în jocurile viitorului. Radeon X800 GTO2 s-a clasat din nou în top, dar şi cu filtrele activate abia s-a putut apropia de performanţele lui 7600 GT. Performanţele lui X1600 XT nici nu merită amintite. La urmă, ne-am dat puţin şi cu maşinuţele, acestea parcă având mai mulţi cai putere cu GeForce, decât cu Radeon. 7600 GT din nou a fost cu 10% mai bun decât 6800 GT, şi cu 60-70 % mai rapid decât 6600 GT.

Pentru a vă face o imagine mai clară despre performanţele obţinute consultaţi tabelele alăturate.

Tuning

Este cunoscut faptul că atât GeForce 6800 GS, cât şi Radeon X800 GTO2 au resurse considerabile de tuning. La fiecare dintre cele două plăci se poate obţine o creştere de performanţă de 15-20 de procente. Asus 7600 GT testat a permis o creştere de la 560/700 MHz la 610/800 MHz, ceea ce înseamnă o creştere de 9, respectiv de 14 procente. Din testele tunate am eliminat X1600XT şi 6600 GT. Chiar dacă în urma tuning-ului competiţia a devenit mai strânsă, la capitolul OpenGL tot GeForce 7600 GT a rămas în top. Jocurile OpenGL nici după tuning n-au mers prea bine cu Radeon. La **Far Cry** avantajul Radeon a revenit, întrecând fără probleme restul. La **NFS: Most Wanted** iarăşi nVidia s-a prezentat mai bine. Rezultatele au arătat clar că performanţele nu pot fi crescute prea mult în cazul lui 7600 GT prin minimul de tuning permis.

Concluzie

Înainte de orice, trebuie să amintim că sistemul de răcire al GeForce 7600 GT este destul de zgomotos. În plus, nici reglarea acestuia nu este tocmai reuşită. În modul 3D turaţia creşte şi zgomotul devine intens – schimbând înapoi la modul 2D, doar după o perioadă mai lungă de timp revine la turaţia iniţială. Răcirea este bună, procesorul grafic păstrând temperaturi scăzute dar, din cauza zgomotului, placa nu poate fi recomandată în sisteme silenţioase. Pentru cei care nu sunt afectaţi însă de zgomot, placa poate fi alegerea ideală. Cu performanţe demne de precursorii legendari, GeForce 7600 GT este urmaşul mândru al lui 6600 GT performanţele sale fiind net superioare. Controller-ul de memorie de 128 biţi nu a frânat aproape de loc placa. Din cauza frecvenţei ridicate a procesorului grafic, 7600 GT a întrecut şi GeForce 6800 GS, având un preţ asemănător cu acesta. Cu trimiterea la pensie a seriei Radeon X800, ATi rămâne fără plăci pe care să le pună în faţa nou venitului nVidia.

JACINT ERDEI
jacint@pcgames.ro

Red Orchestra: Ostfront 41-45







Nu știu câți dintre voi ați încercat să jucați **Red Orchestra** sau câți dintre cei care ați încercat să-l jucați simțiți că bâjbâiți prin tenebre, că nu înțelegeți nimic din ce se petrece acolo și că vreți să dați cu executabilele de toți pereții foldurilor. Dacă, totuși, există (evident, printre cele câteva sute de mii de cititori PCG) câțiva care simt nevoia unui ghid de supraviețuire în acest joc, atunci iată vestea bună: aduceți-mi ofrande plăcut mirositoare, căci m-am gândit să vă ofer un articol care să conțină toate informațiile de care aveți nevoie ca să treceți în frunte la capitolul frag-uri! Nu uitați, însă, că **Red Orchestra** nu este „încă" un joc destinat jucătorilor de duminică și că va trebuie să petreceți un pic de timp înainte să dibuiți esența jocului.

Config (++)

Din start vă anunț că aveți nevoie de un framerate de minim 45 pentru a avea distracția garantată. Începeți prin a vă regla parametri grafici utilizând opțiunea „Game Details: Custom". Debifați „HDR bloom" (aaaşa, ăla-i), care vă împiedică să vă reperați adversarii la mai mult de 20 metri. Pentru gameplay, singura opțiune cu adevărat importantă este „Motion Blur", adicătălea, măi, loazelor:

Motion Blur activat: atunci când se trage asupra voastră, vederea vi se încețoșează, însă puteți discerne vag adversarul;

Motion Blur dezactivat: în aceeași situație, neplăcută, nu mai vedeți nimic preț de câteva clipe, după care puteți ținti precis.

Alegerea vă aparține în totalitate.

În ecranul „input", este indicat să dezactivați toate filtrele de control. Cum sunt sigur că ați mai jucat jocuri bazate pe engine-ul **Unreal**, prin această mișcare inteligentă veți câștiga, și aici, până la





10% în performanţă. Totodată, îmbunătăţiţi precizia mouse-ului vostru, propriu şi personal. Dacă, însă, dă Necuratu' să întâlniţi în joc, vreodată, timpi de latenţă în ţintire, atunci daţi fuga mâncând pământul şi dezactivaţi la fel de iute „Reduce Mouse Lag".

Obiectivele misiunilor

Acu' că ne-am înţeles cum stau treburile cu configul, să spunem că obiectivele misiunilor sunt multiple. Acestea depind de hărţi şi de tabăra pe care o alegeţi. Toate punctele importante sunt indicată pe hartă. Utilizaţi legenda ca să vedeţi ce corespondent are fiecare loc şi gândiţi-vă să chemaţi cu voi şi un câine de sapper, dacă aveţi de distrus ţinte. Fiecare tabără are un număr limitat de reinforcements: dacă voi şi echipa voastră vă bateţi ca leii (foarte bine), puteţi chiar câştiga lupta făcându-l pe adversar să bată în retragere, ceea ce este echivalentul spălării putinei (pop.). Apăsaţi cu încredere F1 ca să vedeţi ce întăriri aveţi la dispoziţie. Atenţie, obiectivele se pot schimba foarte repede. Uitaţi-vă des pe hartă! Foarte des! Exasperant de des! Încă ceva: este foarte important să jucaţi în echipă, aşa că, dacă nu vă puteţi încrede în aliaţi, urmăriţi-i ca soacra pe proaspătul ginerică, pentru a recupera echipamentul lor şi îndeplini obiectivele pe care trădătorii nu le-au rezolvat.



Clasele de personaje

OK, partea cea mai simpatică: clasele de personaje. Acestea sunt numeroase şi sunt limitate la număr, în funcţie de hărţi. Unele dintre ele vă dau posibilitatea să alegeţi între mai multe arme principale. Pe o hartă de tank combat, de exemplu, vor fi disponibile numai clasele tanchist, comandat şi infanterie antitanc, aşa că nu vă aşteptaţi la SS Paratroopers, Delta Force, jandarmerie română sau mai ştiu eu ce trupe speciale. Notaţi că echipamentul la care veţi avea acces va depinde, la rândul său de tipul de hartă, căci nivelurile sunt bazate pe bătălii istorice care se desfăşoară în diferite perioade ale războiului. Diferenţa între echipamentul de la începutul şi de la sfârşitul războiului nu stă în puterea sau precizia acestuia, ci mai degrabă în facilităţile de utilizare. De exemplu, o puşcă rusească de la începutul războiului este grea şi deloc friendly la încărcare, pe când versiunea sa de final de război este mai uşoară şi mai simplu de încărcat, mai rapidă de armat, însă nu te mai lasă să-i pui baioneta... un fel de Făt-Frumos de pe Frontul de Est, cu ADN de mimoza pudica! De notat că adesea clasele specializate sunt indispensabile. Numai tanchiştii pot manevra tancurile şi numai sappers pot distruge obiectivele cu explozibilul pe care îl au în traistă. Comandanţii sunt singurii care pot cere spijinul arti-












ATENȚIE MAXIMĂ: **în momentul în care vă decideți să utilizați iron sight, sunteți complet descoperiți!**

leriei sau da ordine de atac strategic echipei.

Mișcările personajelor

Ca simplu soldat, aveți la dispoziție o gamă largă de mișcări:

Sprint: cum endurance-ul nu este limitat, odată ce ți s-a dus suflul nu mai poți ținti precis din cauza tremuratului. Nu, Parkinson-ul, nu face parte din joc. Puteți sprinta atât din poziția stand cât și din crouch, așa că profitați de acest detaliu, pentru că viteza este identică în ambele cazuri.

Ground: optim pentru o culcare soldățească rapidă pe sol sau pentru depășirea unui obstacol. Acțiunea se face atunci când te culci la sol din sprint.

Lean: trageți fără să vă expuneți vreun mădular important al corpului. Această poziție este utilizabilă în mișcare, ceea ce vă permite să luați cu asalt interioarele în mai multă siguranță.

Crouch: personajul se poate ghemui în două măsuri, în funcție de ce acțiune faceți; dacă sunteți în mișcare, statici sau pe punctul să folosiți iron sight. Când vă ghemuiți din stat, personajul vostru pune genunchiul pe pământ și apleacă puțin capul, însă dacă utilizați iron sight, vă veți redresa cu ușurință ca să țintiți. Această particularitate vă permite să vă ascundeți după sacii de nisip, să vă descoperiți ca să trageți, pentru a trece imediat în poziție acoperită.



Armele de asalt

Pistoalele: sunt foarte eficace la bătaie scurtă (ehm, genială remarca, nu-i așa?), dar sunt rezervate ofițerilor și claselor specializate.

Puștile: fie că sunt de început de război, fie că sunt de sfârșit, acestea sunt precise și puternice dar nu sunt prea practice, căci necesită armarea manuală după fiecare foc. Sunt perfecte pentru tirul de precizie, dar nu fac față la bătaie scurtă. Unele suportă plasarea baionetei.

Puștile semiautomate: acestea sunt mai puțin precise, dar rămân eficace la bătaie lungă. Unele suportă plasarea baionetei.

Puștile cu lunetă: sunt la fel ca puștile manuale și semiautomate amintite mai sus, dar pe care s-a implantat o lunetă. Apăsați cu încredere F12 ca să modificați distanța în ochi și lunetă.

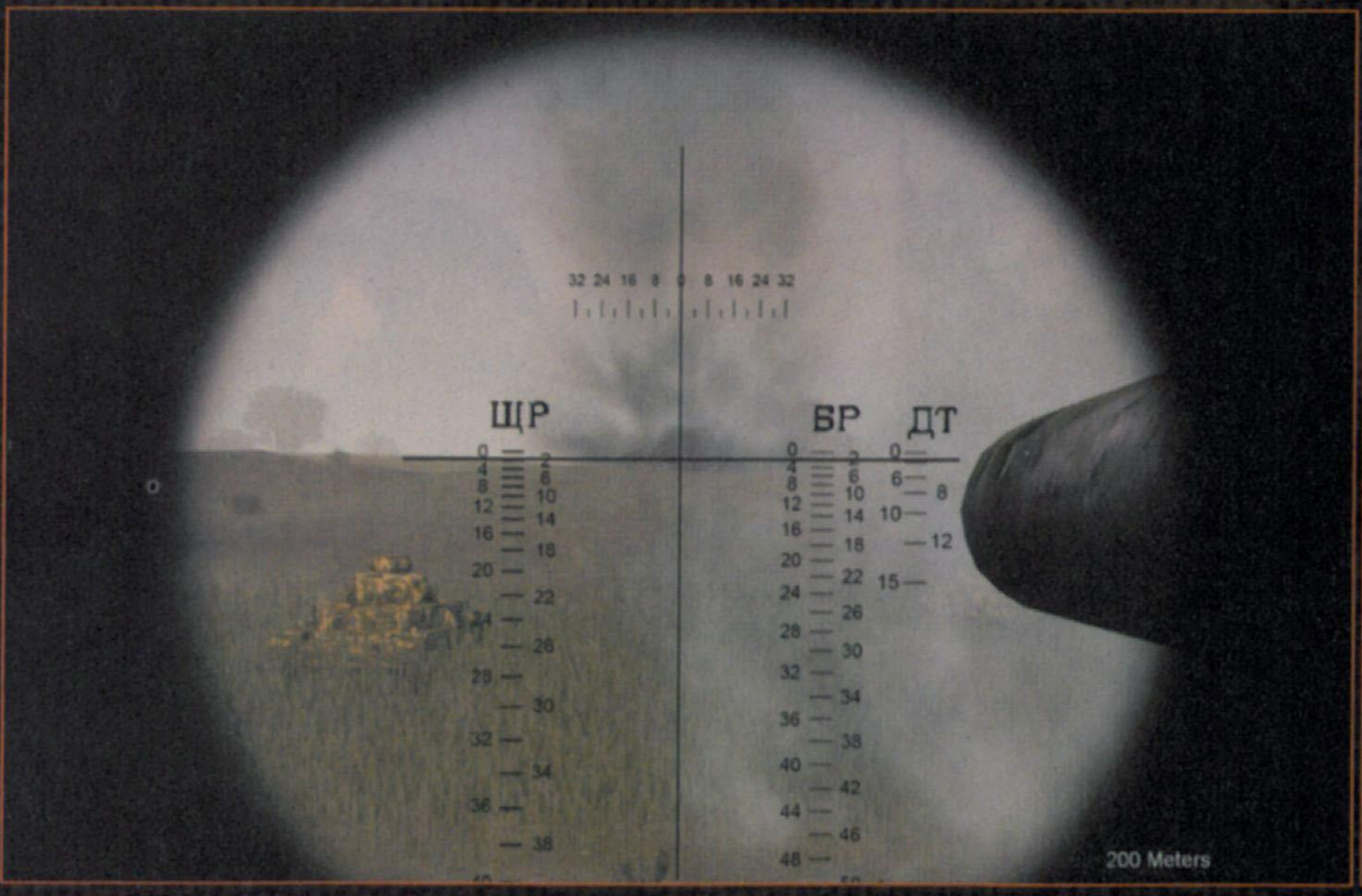
Pistoalele mitralieră: cadența de tir le face redutabile la bătaie scurtă, dar sunt imprecise și nu prea puternice. Utilizarea lor la distanță lungă este o frecție de lemn autentică.

Puștile mitralieră: best of the best pe câmpul de luptă! Prin selectorul de tir semiautomat, puterea, cadența tirului și precizia lor, acestea sunt cele mai bune arme de bătaie mijlocie.

Mitralierele grele: sunt puternice și foarte precise, dar cadența de tir monstruoasă le poate supraîncălzi.

Grenadele: cele germane trebuie amorsate manual înainte de lansare; atenție, însă, să nu vă îndrăgostiți prea tare de ele; nu le țineți prea mult în mână, pentru că nu sunt suveniruri și mai aveți bucăți berechet de aruncat. Cele rusești au o siguranță de amorsare care se dezactivează la lansare. Puteți lăsa siguranța ca să mai câștigați niște timp înainte să le aruncați (tasta Alternate Fire), dar, în acest caz, trebuie să le aruncați foarte repede. Aveți aproximativ trei secunde pentru ambele tipuri.

Antitanc PTRD: Pușcă de cali-







FOR MOTHER RUSSIA, privirea sus, că aşa am văzut la statuia din Centru!



VIZITAŢI FRONTUL DE EST: avem vodka, femei frumoase şi peisaje rurale & citadine

bru mare, capabilă să-i vină de hac dihaniei de oţel cu un tir precis, în zonele sensibile ale acesteia. Este însă ineficace contra tancurilor de la finele războiului.

Panzer Faust: terminatorul tancurilor. Dacă sunteţi cu ruşii, vă asigur că merită să-i deposedaţi pe colegii germani, căci o singură lovitură bine ţintită încheie sejurul tancului pe câmpul de luptă.

Explozibili: se aruncă exact ca o grenadă: menţineţi butonul de fire apăsat ca să îl aruncaţi mai departe, dar nu îl ţineţi în mână o veşnicie. Veţi avea nevoie de una sau două încărcături ca să terminaţi un tanc, în funcţie de data de fabricaţie a acestuia (începutul sau sfârşitul războiului).

Baioneta: ce armă poate fi mai eficientă pentru o luptă corp la corp sau o lichidare silenţioasă? Ţineţi tasta fire apăsată mai mult timp, ca să faceţi maximum damage. Dacă sprintaţi către ţintă, veţi avea mai multă forţă în lovitură.

Binoclul: este accesibil numai comandaţilor şi vă permite să notaţi coordonatele pentru artilerie. Odată acestea notate, trimiteţi ordinul de tragere către HQ folosindu-vă de un radio sau de un telefon. Atenţie maximă: artileria are muniţie limitată şi nu este disponibilă pe toate hărţile!

Toate armele au o ţintire care se numeşte iron sight. Personajul vostru îşi aliniază automat ochiul cu vizorul, aşa că nu trebuie să faceţi altceva decât să poziţionaţi pe ţintă. Ţineţi cont de distanţa până la ţintă: peste 50 m trebuie să ţintiţi uşor mai sus, ca să compensaţi traiectoria proiectilului. Nu uitaţi să anticipaţi şi mişcările ţintei, căci proiectilul vostru are o viteză limitată. În momentul în care utilizaţi iron sight-ul, toate armele pot fi stabilizate pe un suport vertical sau orizontal (e drept, cu mici excepţii, căci PTRD poate fi plasată numai pe suport orizontal). Un icon alb, în jos, la dreapta, vă va indica dacă sunteţi stabili, iar unul gri dacă sunteţi pe punctul să vă stabilizaţi. Dacă nu utilizaţi iron sight-ul, ţintirea este confuză. Ca să atingeţi adversarul, trebuie să îndreptaţi arma către el, dar, atenţie: vă veţi deplasa arma mai repede decât capul, aşa că trebuie să vă gândiţi să compensaţi acest decalaj în momentul în care vă modificaţi ţintirea.





Vehiculele

Sunt două tipuri de vehicule: tancurile și vehiculele de transport. Cea de-a doua categorie sunt blindate, fac față armelor de calibru mic și pot fi utilizate de oricine. Tancurile pot fi conduse numai de clasele specializate (comandat, echipaj) și se manevrează în doi sau trei. Fiecare tanc are caracteristici proprii: viteză, densitatea blindajului, lungimea tunului, timpii de reload etc. În timpul unei lupte între tancuri, dacă sunteți comandanți, întoarceți tancul în așa fel încât să nu oferiți niciun unghi drept adversarului. Oricare ar fi grosimea blindajului vostru, damage-ul suferit în urma impactului cu un obuz care lovește în plin e mult mai important decât cazurile în care proiectilul ricoșează pe blindaj.

Iată, mai jos, câteva date despre tancuri, extrase din documentele jocului:

Tancurile posedă o turelă de luptă și, uneori, un post de mitralieră secundar.

Mitraliorul controlează turela și tunul prin tastatură:

- ajustează bătaia tunului (tastele „lean");

- schimbă tipul de obuz (tasta „switch fire mode");

- trage cu mitraliera de turelă (tasta „alternate fire");

Mitraliera de turelă nu este plasată în aceeași linie cu tunul, așa că trebuie să țineți cont de asta.

Vă mai puteți regla și modul în care personajul vostru să apese acceleratorul în „options" (progresiv sau nu). Vehiculele dispun de frâne (tasta „jump") și de marche arrière. Cu ajutorul tastelor „next weapon" și „previous weapon" vă puteți mișca în interiorul vehiculului pentru a vedea mai bine, a vă proteja sau deschide chepengul ca să vă uitați prin binoclu.

Recomandări

Diferitele obiecte și denivelări de teren nu sunt întâmplătoare, sau de decor: gândiți-vă să stați acoperiți tot timpul pentru a înainta cu riscuri minime.

Obișnuiți-vă cu mișcările armei voastre ca să nu fiți nevoiți să utilizați iron sight-ul la distanță scurtă și medie.

Decât să trageți ultimul cartuș, mai bine utilizați baioneta!

Tancurile sunt vulnerabile în fața infanteriei antitanc în sate, pe terenuri stâncoase etc.

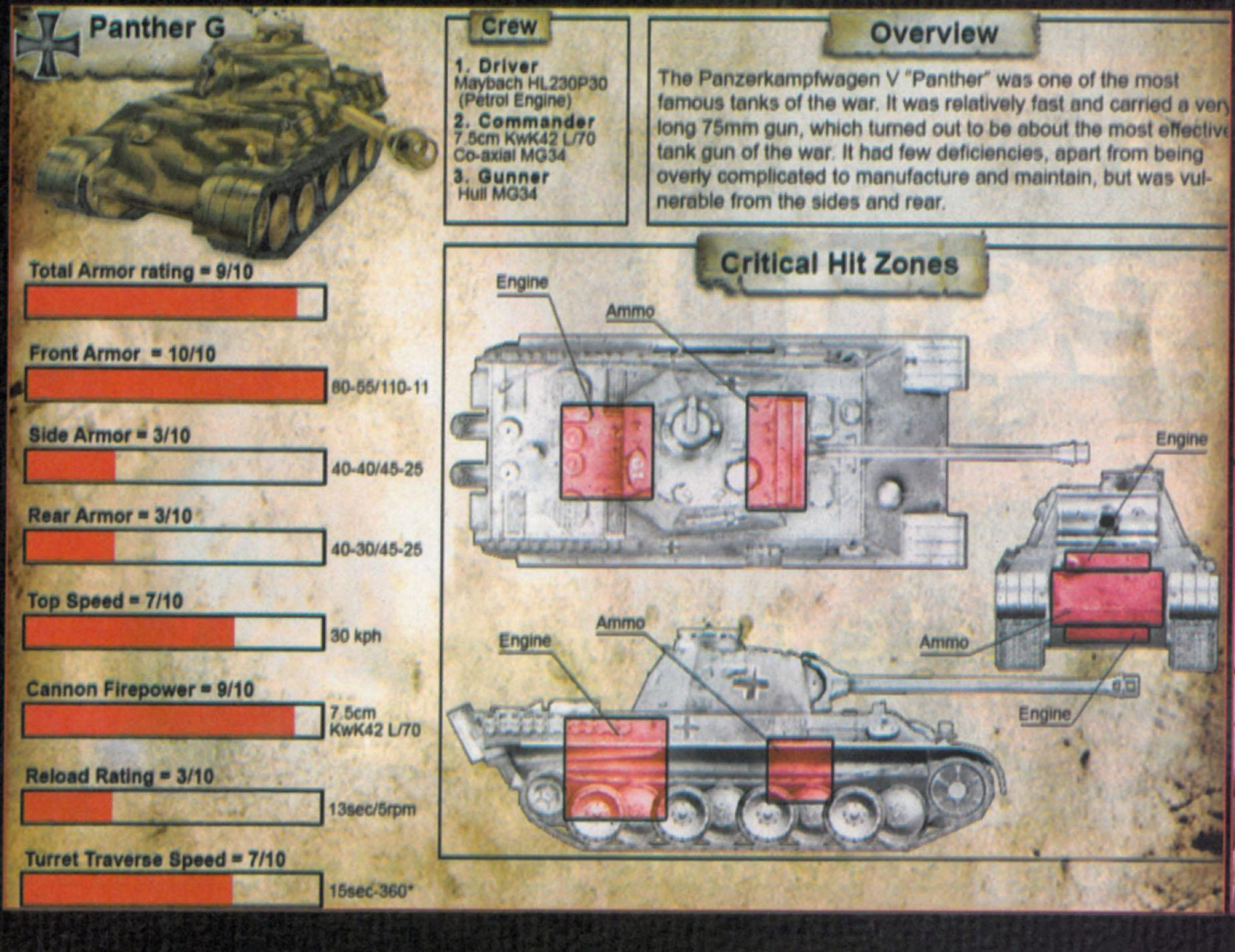
Dacă vedeți pe pământ o armă mai folositoare, luați-o fără remușcări!

Faceți în așa fel încât grenadele să vă explodeze în momentul atingerii țintei, ca să nu lăsați timp de respiro adversarilor.

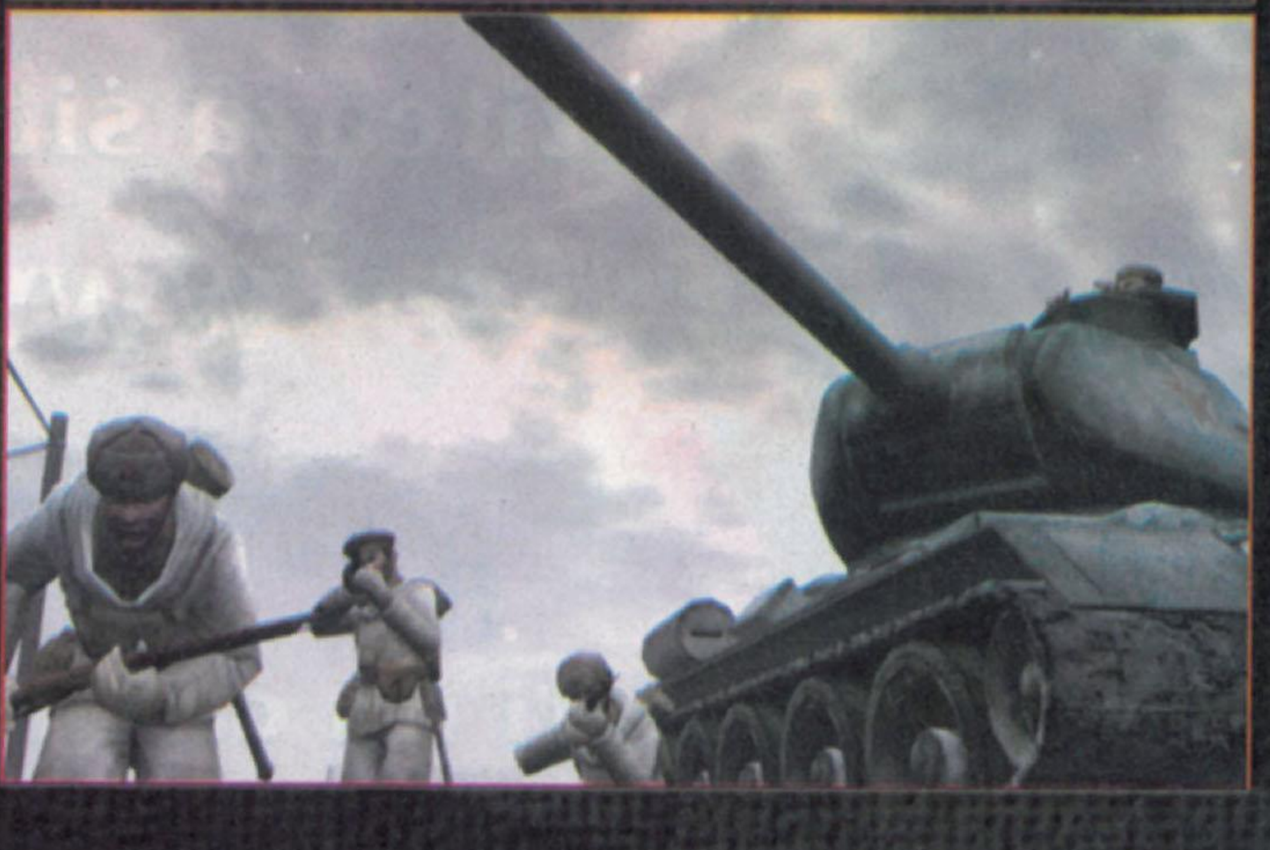
Trageți salve scurte cu pistoalele mitralieră, nu vă lansați în romboisme cu rafale interminabile.

Mai rămâne ceva? Deh, aruncați o privire pătrunzătoare peste manualul jocului, pe care îl găsiți pe site-ul oficial.

HEMORROWIND
cipri@pcgames.ro

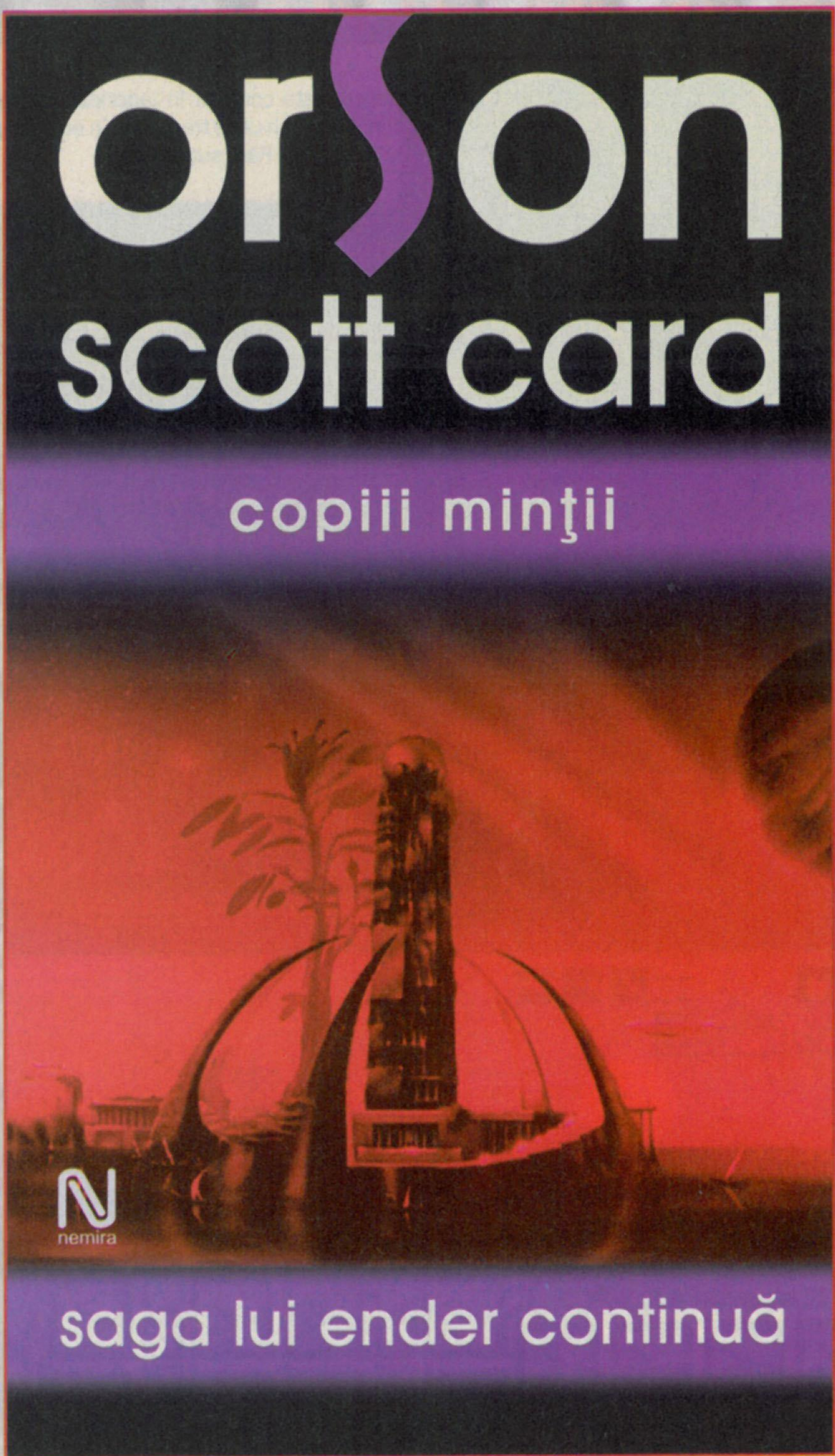




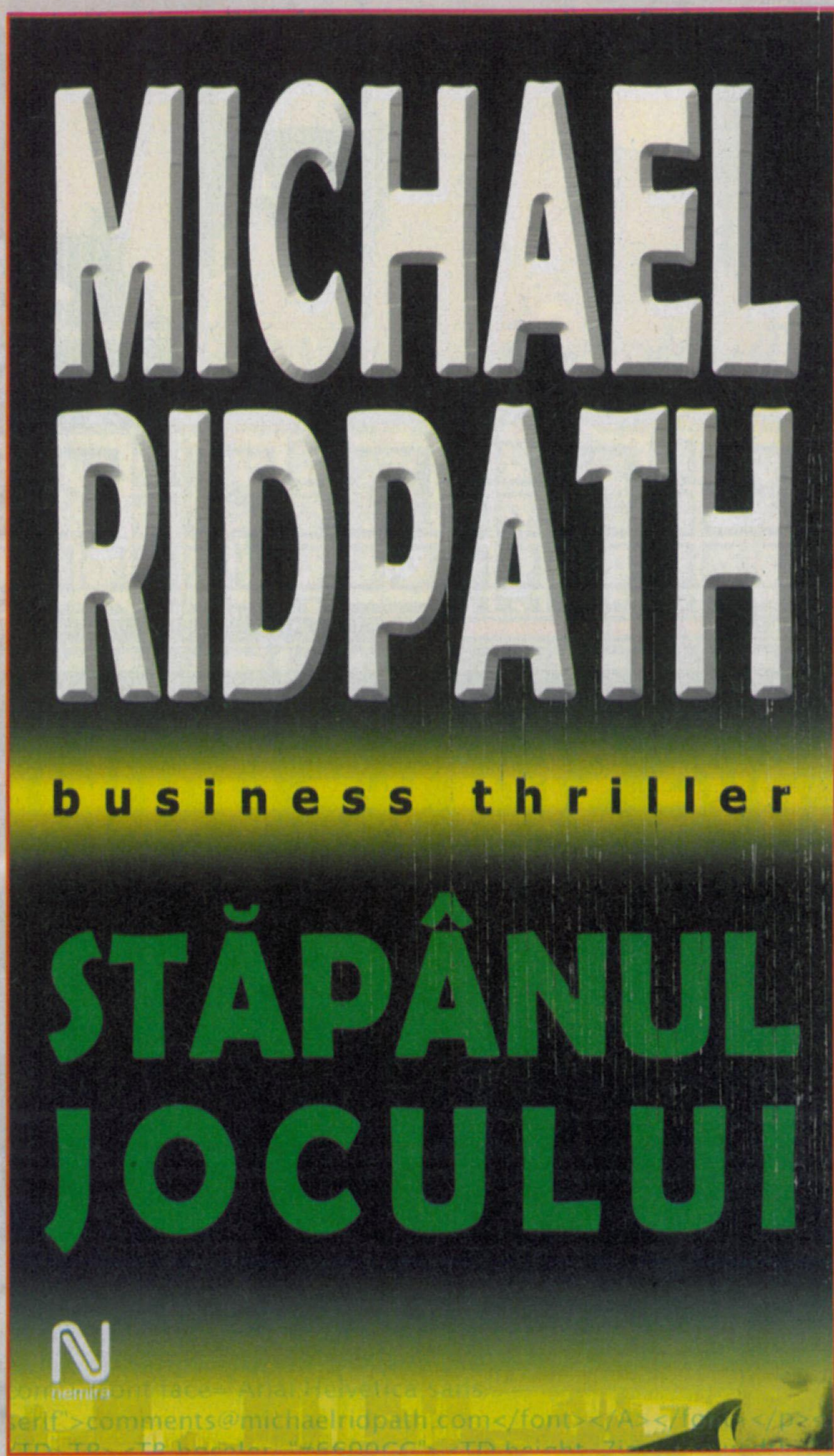


Copiii Minţii

Orson Scott Card revine, în sfârşit, la povestea lui Ender Wiggin, copilul erou din Jocul lui Ender (câştigător al premiilor Hugo şi Nebula), care a descoperit o metodă de a-şi spăla păcatele Xenocidului comis în timpul copilăriei şi de a o readuce pe Regina Cuibului la viaţă. Acum, lumea sa, Lusitania, este ameninţată de aceeaşi armă distrugătoare de planete, pe care el însuşi a folosit-o, cu multe mii de ani în urmă. Lusitania este casa a trei specii inteligente: The Pequeninos, o ciudată rasă nativă, o mare colonie de oameni, precum şi Regina Cuibului, adusă aici de însuşi Ender. Cu toate acestea, The Starways Congress se teme de Lusitania şi de un ciudat virus pe care aceasta îl găzduieşte, drept pentru care au adunat o flotă ameninţătoare pentru a distruge planeta odată pentru totdeauna. Cea mai veche prietenă a lui Ender, Jane, inteligenţa artificială care a evoluat împreună cu el pe parcursul a trei mii de ani, le-a permis celor din Congres să afle despre existenţa ei atunci când a încercat să oprească invazia flotei, drept pentru care aceştia încearcă acum să o distrugă şi pe ea, prin anihilarea reţelei de calculatoare în care Jane sălăşluieşte. Le este teamă de ea, şi de controlul pe care îl are asupra comunicaţiilor umane.



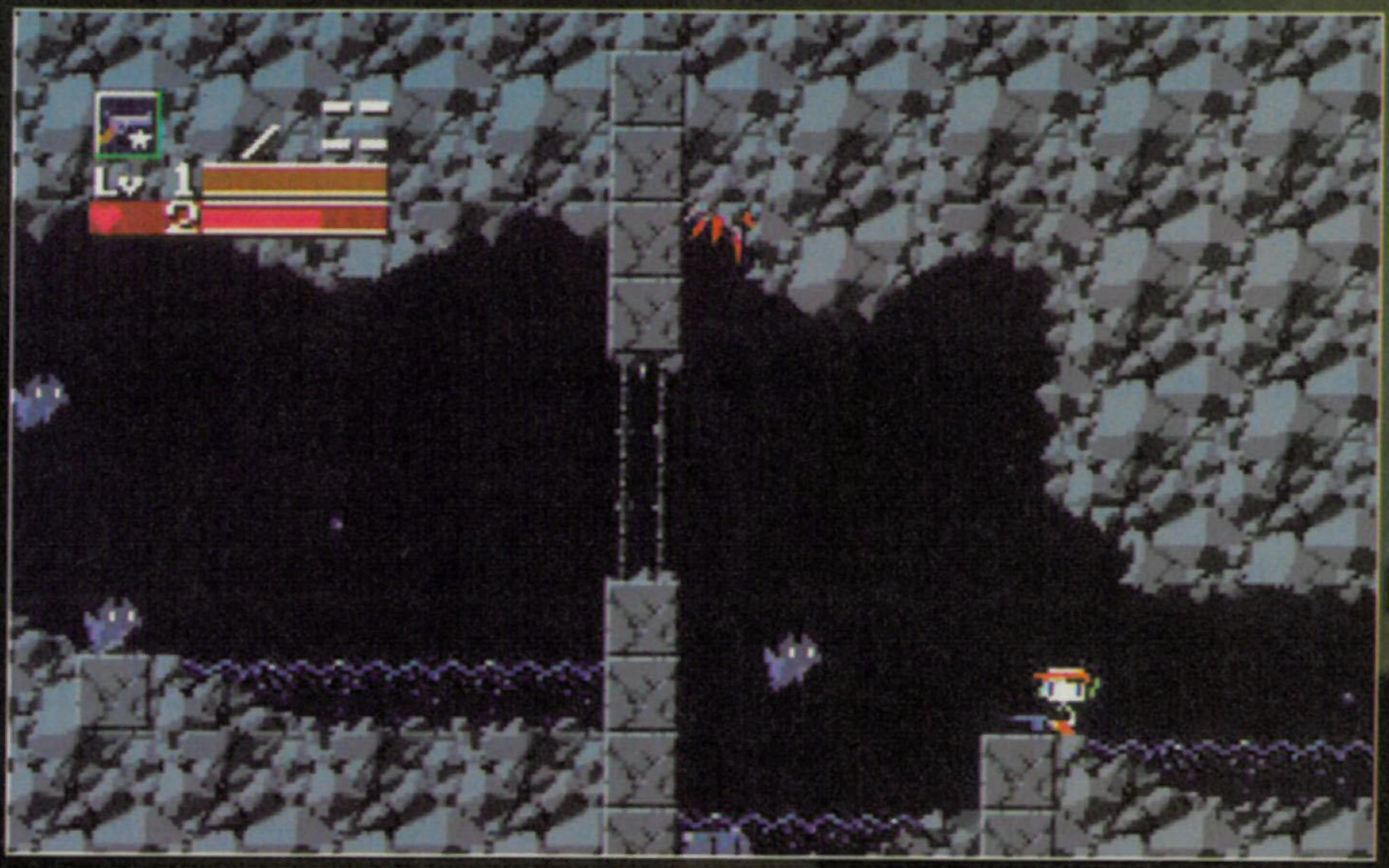
Stăpânul Jocului



Un tânăr şi neexperimentat broker, Nick Elliot, care lucrează la una dintre cele mai puternice firme din domeniu, Dekker Ward, îşi vede cariera explodând de succes, în urma primei sale tranzacţii majore. Firma respectivă, condusă de genialul Ricardo Ross, cel mai de succes trader pe care l-a avut vreodată regiunea, controlează cu fermitate toate afacerile desfăşurate pe piaţa latino-americană. Devenit peste noapte locuitor al unei lumi plină de fast, huzur şi plăceri peste limitele imaginaţiei sale, tânărul Elliot începe să descopere tot felul de lucruri ciudate. Unul dintre traderii de top ai firmei este concediat fără nici un motiv, în timp ce altul moare în timpul unui jaf. Tensiunea creşte şi Nick nu îşi poate ascunde pasiunile pentru colega sa Isabel. Toate culminează în momentul în care aceasta este răpită, iar Elliot încearcă să decidă dacă ar fi momentul să ia frâiele în propriile sale mâini, însă Ross, Stăpânul Jocului, e gata să îşi facă prima mutare... Un thriller ca la carte ce poartă semnătura lui Ridpath, Stăpânul Jocului demonstrează că autorul a devenit un stăpân al romanelor de acţiune inteligente, rapide, plasate în pânza de păianjen a pieţei financiare.

Jocurile care





Cave Story - Doukutsu Monogatari

Producător: Pixel   Freeware

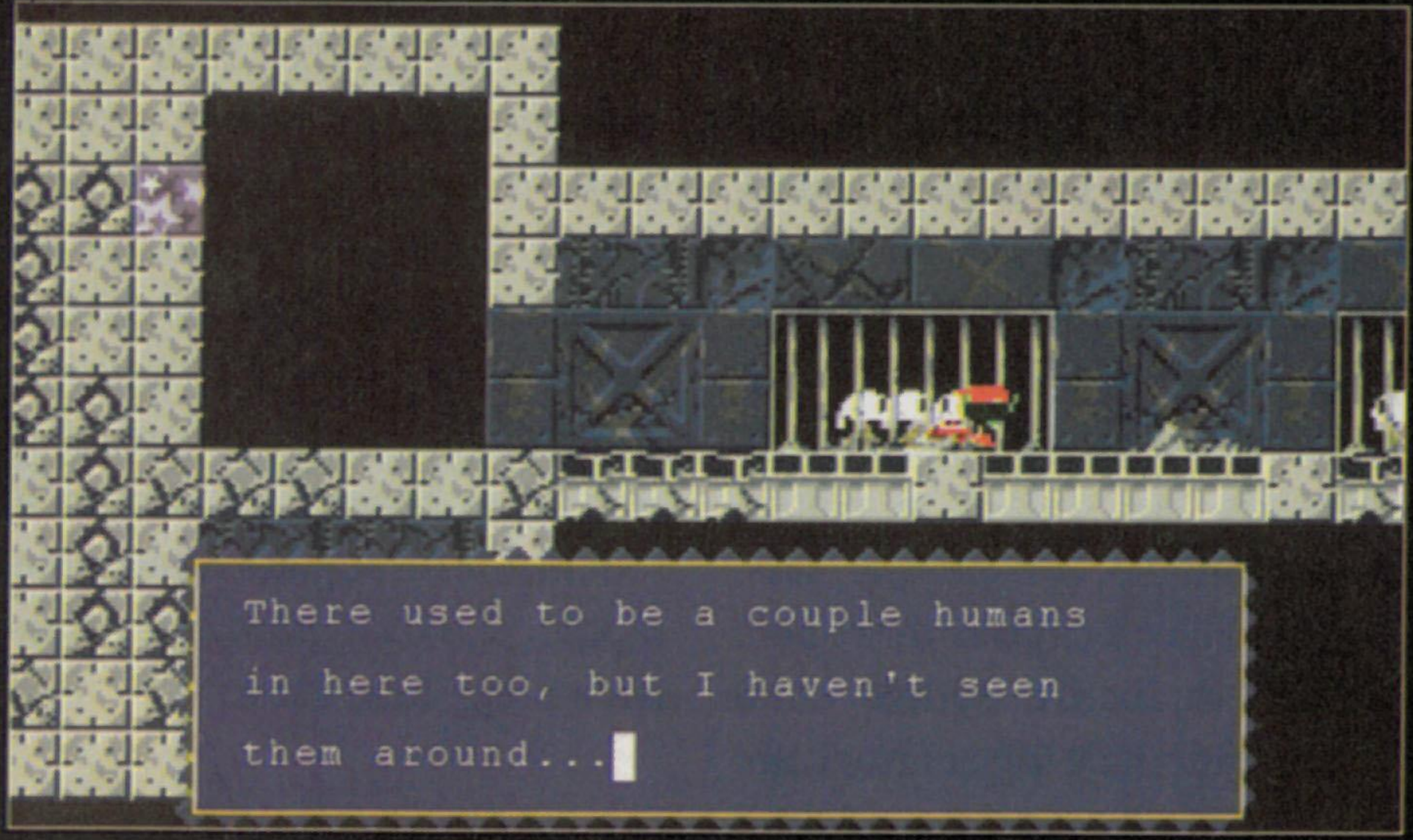
Cave Story este un platformă 2D cu o grafică minimalistă, cuprins într-o arhivă ceva mai mare de 1 MB; dacă şi astea sunt promisiuni... la ce să te aştepţi de la o caricatură de fişier? Descarci jocul, îl porneşti mânat de curiozitate, te mai uiţi pe ici pe colo, pe net, mai vezi că unii îl consideră o capodoperă... Stai puţin, o capodoperă? Un clasic al genului? În primele secunde de joc, după ce te obişnuieşti cu controlul îţi spui "eh, e urât la vedere, dar are ceva jucabilitate". Vă asigur că vă sunt suficiente câteva minute ca să vă treziţi captivi în această capodoperă ludică perfecţionată la detaliu.

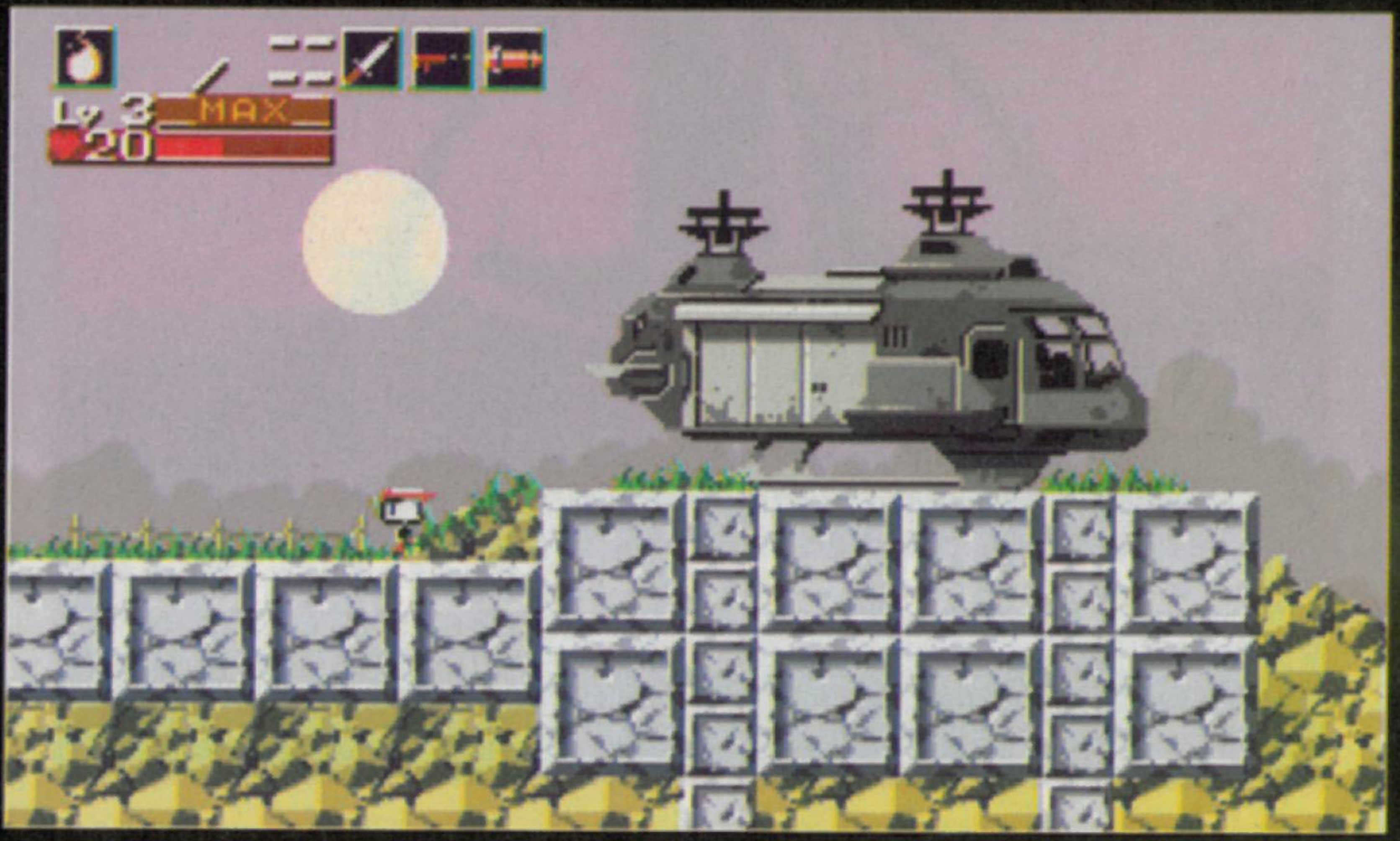
Cave Story este o perlă care te prinde în mreje graţie posibilităţii lui de a fi modern, chiar dacă pare ieşit dintr-o consolă pe 8 biţi. Povestea este ciudată rău la început (te trezeşti pe o insulă în compania unor animăluţe stranii, fără să ştii de ce eşti acolo şi ce anume ameninţă existenţa populaţiei indigene), dar se dezvoltă într-un mod cât se poate de coerent şi bine structurat, uimindu-te uneori cu lovituri de teatru bine studiate. Structura jocului este de platformă normal: în afara testelor de direcţie, mai ai una pentru shoot, una pentru jump, câteva ca să faci switch între arme, una pentru inventar şi una ca să vezi harta nivelului în care te afli;

Armele pe care le ai la dispoziţie sunt variate. La început, ai un simplu pistol, dar, cu înaintarea în joc, poţi obţine alte scule (un roquet-lancher sau fire balls). Fiecare armă are gradul său de putere, care creşte prin colectarea de cristale scăpate de monştri ucişi. Mi-e greu să amintesc în acest spaţiu restrâns toată fauna insulei... Fiecare nivel are stilul şi particularitatea sa, acestea reflectându-se în tipul de adversar pe care trebuie să-l înfruntăm. Sigur, cum se respectă tradiţia genului, din când în când te întâlneşti cu boşi. Aceştia nu sunt greu de eliminat (în afara celor finali, care sunt destul de dificili), dar sunt bine studiaţi. Oricum, nu vă recomand să-i luaţi peste picior, căci fiecare are o strategie de atac exactă, pe care va trebui să o contracaraţi studiindu-le mişcările şi locul în care vă aflaţi. Jucabilitatea lui **Cave Story** este dată şi de marea cantitate de secrete, care sunt foarte bine distribuite, o poveste de calitate şi o longevitate care atinge pragul celor 8-10 ore de joc, cât au FPS-urile moderne. Cu toate aceste plusuri, recomand jocul mai degrabă jucătorilor de şcoală veche, care au prins epoca 8-16 biţi: **Cave Story** vă va uimi prin prospeţimea sa şi are capacitatea să vă facă să uitaţi că deţineţi un PC mamut, de ultimă oră.

De ştiut

Jocul este complet în japoneză, dar am inclus patch-ul de traducere în engleză pe CD & DVD. Fără supărare...





NU ne storc de bani (II)















Exolon Dx

Producător: Mind Control Software   Freeware

Acei dintre voi care faceți parte din vechea gardă (optzeciștii, eh!), își amintesc, cu siguranță, că pornirea unui joc era dictată doar de dorința de a juca. Nici măcar nu aveai nevoie de pretexte ca să te scufunzi într-un joc. Câteva setări pe ecran și porneai pentru a „n"-a oară în aventură, în pixelii unui erou anonim și făr'de personalitate, prins în lumi bidimensionale, repetitive, dar incredibil de vii! Aceste amintiri frumos parfumate îți revin dacă joci **Exolon DX**. Schema jocului este de o simplitate sfântă: un tip îmbrăcat în cosmonaut trebuie să înainteze prin cele patru niveluri ale jocului, în care trebuie să treacă de diferitele secțiuni (evident, nu există scrolling, așa că, odată ajunși la capătul ecranului, trecem în ecranul următor). În fiecare ecran există diferite obstacole pe care trebuie să le trecem: tancuri, tunuri, vehicule aliene, rachete teleghidate controlate de antene luminoase etc. Înaintând în joc, putem colecta muniție și bonusuri, care se consumă însă foarte repede. Este suficient pentru distracție? Dat fiind că acest joc are deja douăzeci de ani, îți vine să spui fără să stai prea mult pe gânduri că, da, **Exolon DX** te poate distra copios, mai ales dacă reușești să-i apreciezi calitățile intrinsece, care sunt extraordinare. Realizat de unul dintre tipii de la Retrospec (site specializat în remake-uri de jocuri apărute pe ZX Spectrum), **Exolon DX** excelează din toate punctele de vedere: grafica este frumoasă, plină de culoare, cu multe efecte speciale reușite, care îmbogățesc scenariile statice; jucabilitatea este clasică și nu se îndepărtează câtuși de puțin de vechiul stil. Nici măcar nu trebuie să scoateți vreun ban pentru acest joc. **Exolon DX** este o mică bijuterie care vă va oferi câteva ore de joc old fashion, timp în care vă asigur că veți uita de voi.

Hemorrowind
cipri@pcgames.ro

De știut
Este vorba despre un remake al unui joc publicat de Hewson în 1987. Apărut pe C64, ZX Spectrum și Amstrad, CPC a fost convertit în 1989 pentru Amiga și Atari ST.



Cititorii întreabă...

... Lena le răspunde!

Timpul parcă zboară, lunile trec cu repeziciune una după alta. Dragostea şi jocul îşi dau mâna pe străzile şi câmpiile patriei. Şi acum un citat dintr-un celebru hit:

„Floricele pe câmpii"
„Hai să le-adunăm copiii".

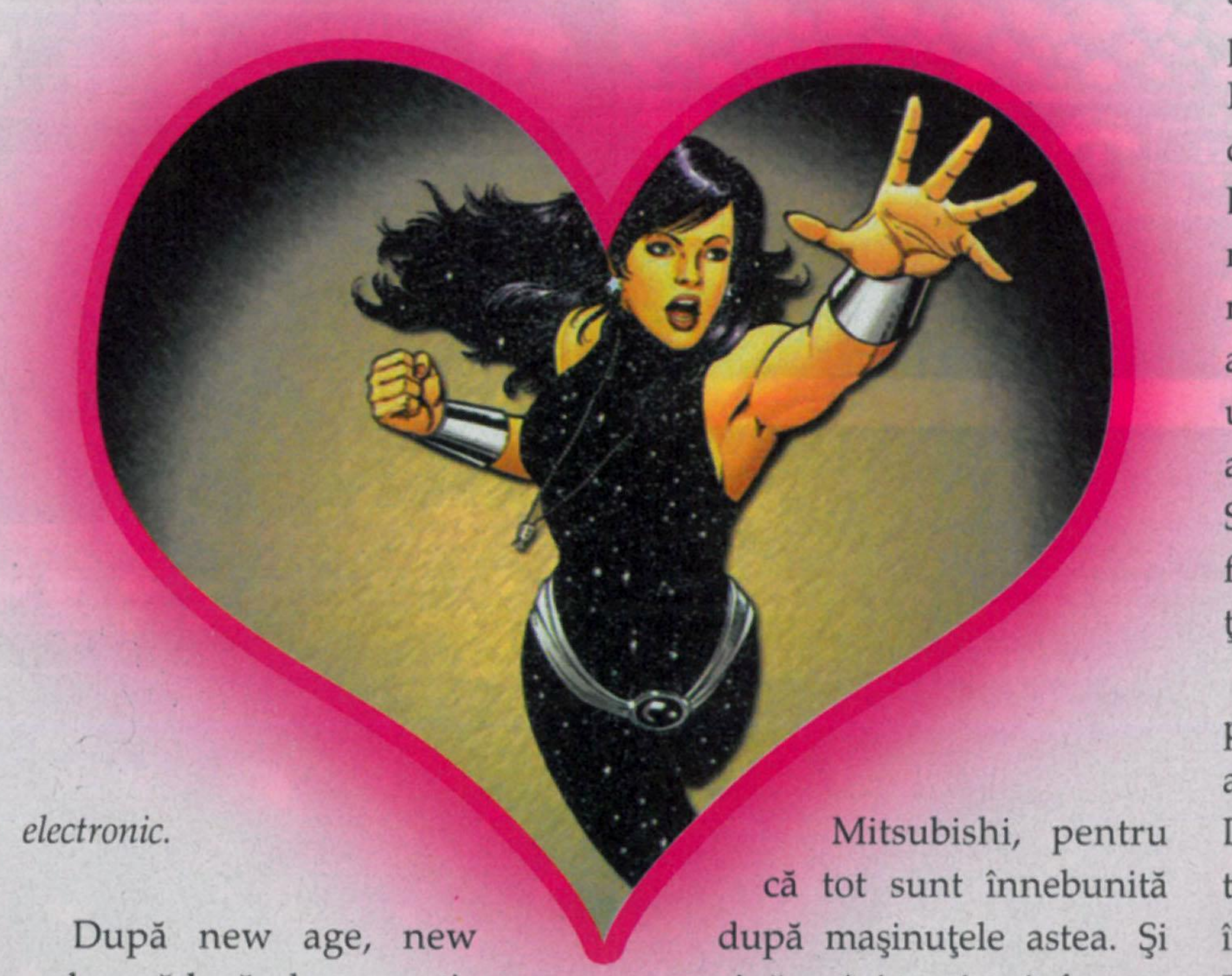
Primăvara mă determină să zburd cu mintea pe câmpuri. Biroul, redacţia, oraşul devin prea strâmte pentru energiile mele necreate, ce se declanşează în fiecare primăvară. Ferice de cei ce mă întâlnesc în această perioadă a anului! Exuberanţa şi bucuria îi va cuprinde! Doar cei mai morocănoşi vor bombăni şi comenta, dar natura în seamă nu îi va băga! Vedeţi din nou scriu în rime... natura... băga...

De la un enigmatic cititor (care nu s-a prezentat) am primit scrisoarea la care voi răspunde mai întâi. Ştiu că ar fi fost frumos să răspund mai întâi femeii din acest număr, apoi băiatului ce s-a prezentat, dar e primăvară, şi inima mă îndeamnă să răspund misteriosului neprezentat, mai întâi. Iertaţi-mi această inversare de primăvară!

Salut Lena,

Pe când lena@pcgames.ro pentru că, după cum se poate citi, scrii răspunsurile într-o manieră foarte personală (un New Games Journalism dus la extrem) şi office@pcgames.ro e atât de impersonal că zgârie retina şi mai e şi discriminativ... să fii singura persoana care redactează o rubrica din PC Games 4 Fun şi să nu ai un mailbox propriu...

*Revista merge bine, iar cu jocul full m-aţi convins să îmi refac abonamentul (probabil că aş fi făcut-o oricum, dar jocul e un mare punct în plus), iar dacă o să găsesc vreodată **Baldur's Gate 2** full, îmi fac abonament pe viaţă; văd că aţi început o serie de jocuri aeriene: pe când **Freescape 2**? Şi, bineînţeles, am şi eu o rugăminte: citesc PCG din 2000 şi au început să se strângă cam multe reviste, mai ales că mai citesc vreo 2 reviste cam din aceiaşi perioadă, aşa că vă rog să încercaţi să introduceţi pe DVD numere vechi în format electronic.*



După new age, new order, văd că de ceva timp încoace a apărut New Games Journalism.

Dragul meu (dacă eşti o dragă, nu te supăra, şi data viitoare identifică-te) ultimele curente de care am auzit eu, în filosofie ne împing spre acest subiectivism extrem. Vorba acelui rege franţuz din epoci de mult apuse: „Statul sunt eu!" Ludovic sau regele Soleil, parcă, al nu ştiu câtelea. Mai puneţi şi voi mâna pe o carte şi citiţi, nu staţi toată ziua la calculator, mofläind hamburgeri... iar calculator... că nu sunteţi americani! Nu e vina mea că sunt catalogată ca „extremă" de către comunitate. Aşa sunt eu. Iar eu mă dăruiesc cu tot sufletul şi trupul în aceste pagini, pentru că aşa mă dăruiesc în toate aspectele vieţii. Celălalt aspect atins de tine şi reverberat în mine. Versuri, versuri, dulce primăvară. Ah!

Nu o să schimbăm noi acum adresa de e-mail a revistei pentru că e impersonală...

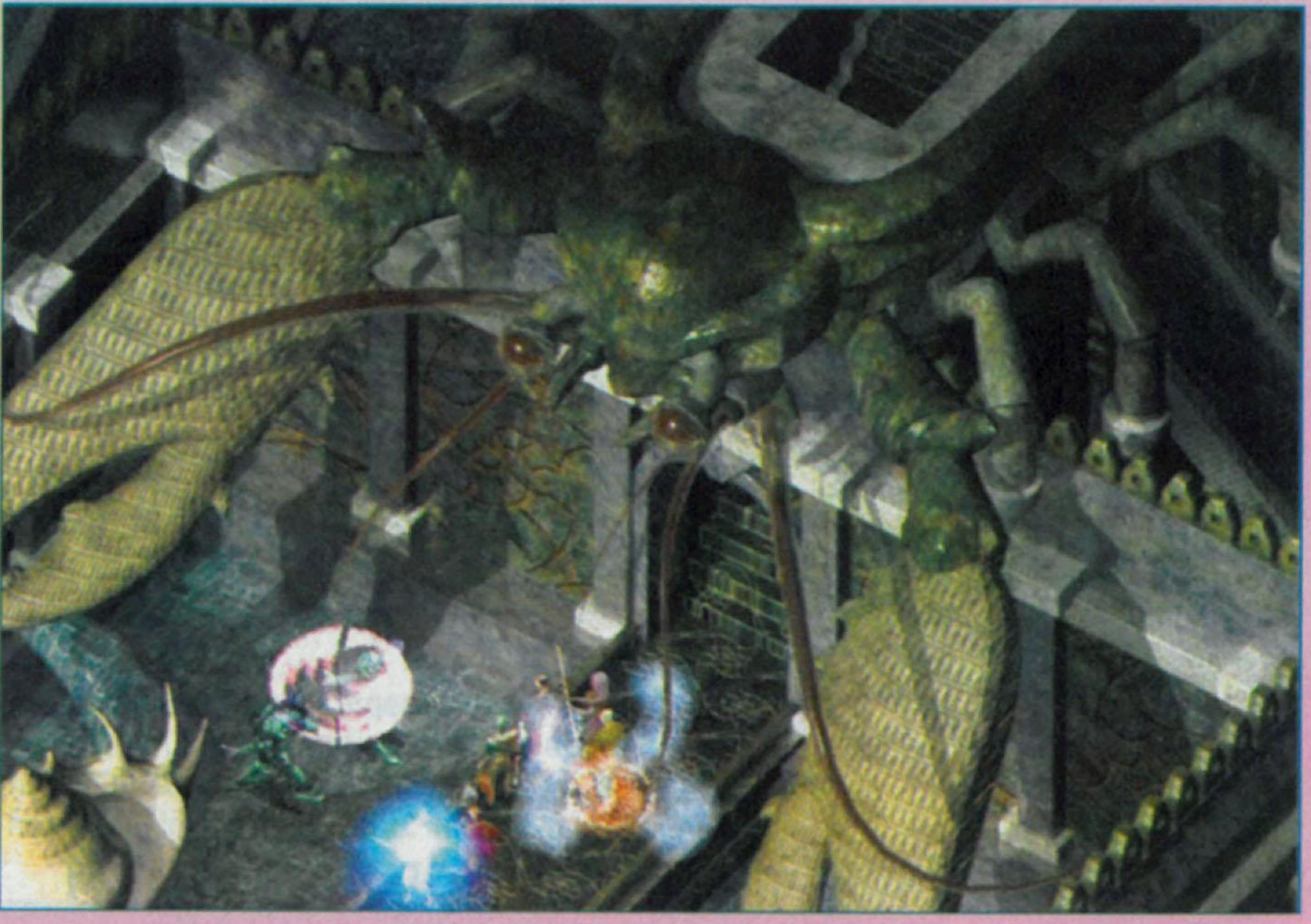
Ia gândeşte-te puţin. Vrei să îţi cumperi un automobil, să spunem un „Jaguar" sau un 4x4 Mitsubishi, pentru că tot sunt înnebunită după maşinuţele astea. Şi vrei să ceri şi tu nişte informaţii preliminare despre modelul pe care îl doreşti.

Ai aprecia să vezi acolo la „contact" mary@jaguar.uk în loc de clasicul şi sigurul „office"???

Alt aspect din scrisoare, altă atingere ca o boare!

Acu' nu ştiu de ce vrei tu să scapi de îţi doreşti să joci **Freescape 2** prin intermediul nostru, dar zborul în general e un subiect care se tratează cu discreţie de către presa mondială, de câţiva ani încoace. Vezi şi tu avioanele înfipte în Gemeni, vezi prăbuşirile MIG-urilor Armatei Române şi pericolul epidemiei din cauza zburătoarelor aviare. Deci, am cam lăsat-o şi noi mai moale cu astfel de subiecte. Îţi mărturisesc numai ţie un secret: am primit pe această temă vizita unor băieţii în negru cu puternic accent federal, din Texasul de Sud, cu care am negociat direct, fiind pusă în această poziţie graţie avantajelor mele de culoare.

Şi acum să rezolvăm ultima problemă pe care o ridici. Dacă ai aşa de multe numere, felicitări! Dacă ai trei titluri în colecţie, de trei ori felicitări! Dar dacă nu ai o încăpere numai şi numai pentru PC Games 4 Fun, unde, după modelul criminalilor psihopaţi din filmele americane de duzină, să-ţi tapetezi pe fiecare milimetru pereţii cu subiecte din jocuri, îţi



dau un sfat: e primăvară, e superb afară, aşa că, într-o zi, când ai timp, răsfoieşte, analizează şi alege un singur titlu din trei, iar restul dăruieşte-le şi tu unor copii săraci, unor fundaţii sau orfelinate; fă şi tu un bine pe lumea asta necăjită! Aşa o să-ţi rămână spaţiu pentru a colecţiona în continuare revista ta preferată. Sau, dăruieşte-le pe toate şi continuă!

Pe DVD punem chestii noi. Nu te supăra, dar asta e. Fiecare se descurcă cum poate, că încă nu am auzit să se fi inventat „Serviciul de arhivare pentru cititori".

Te sărut dulce şi aştept să te dezvălui. Ce o să vedem oare!?

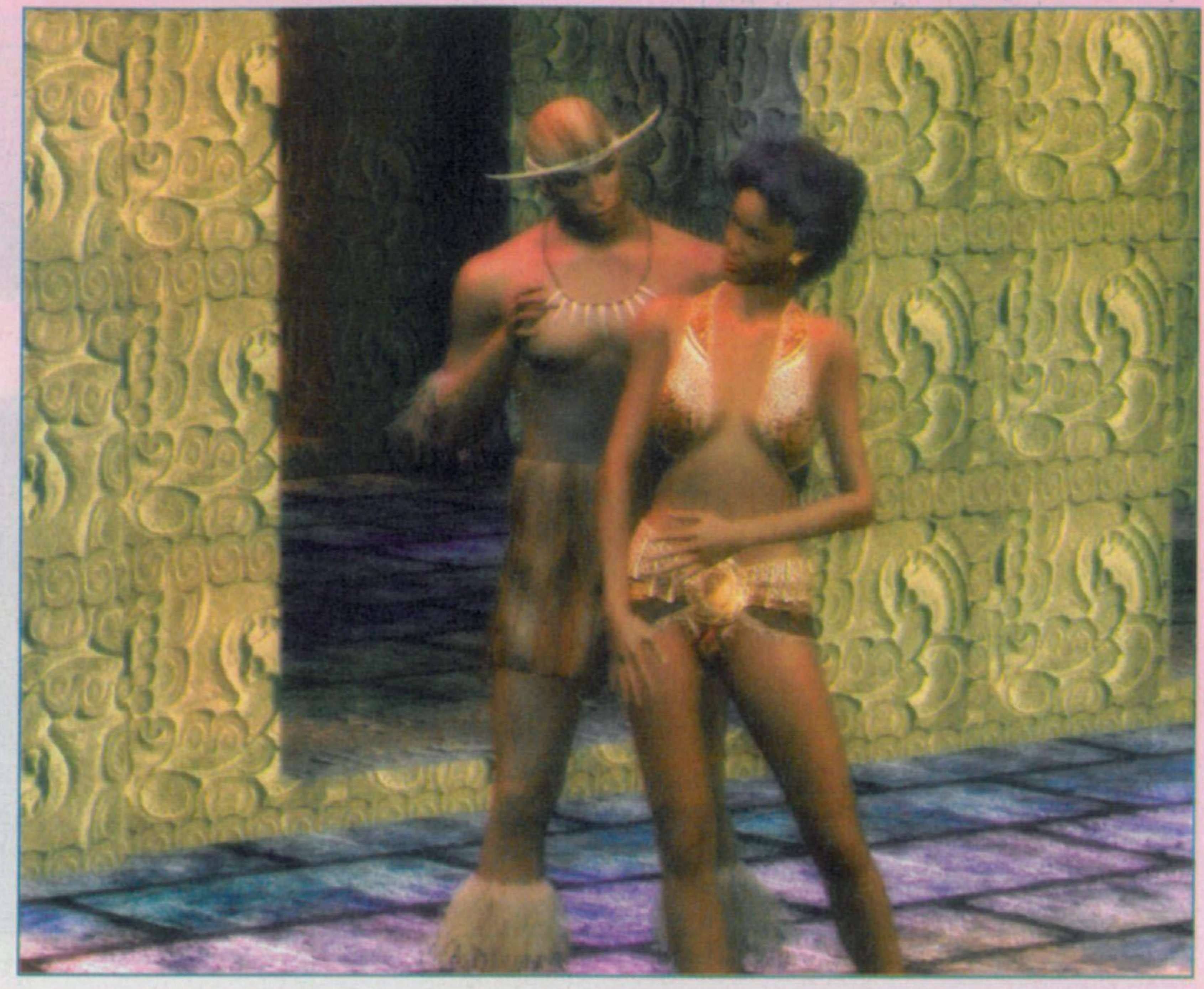
Un „el". Sau o „ea"?

Salutare tuturor!

De două luni am început să vă cumpăr revista. Sunt articole care îmi plac foarte mult. Dar de jucat am început să joc destul de curând. Îmi place mult genul adventure. Am jucat din seria ***Tomb Raider*** *şi* ***Psychonauts****, şi am mai încercat şi altele de acest gen. Întrebarea mea este următoarea: nu ştiţi un forum în care discuţiile despre acest gen să fie mai multe şi mai serioase? Pentru că joc şi eu ce mai aud de la prieteni şi pot să îmi procur.*

Mulţumesc!

Dragoş din Dej.





Poz(n)a lunii

Concursul cu poze şi pozne merge mai departe. Cei care îl invidiază pe câştigătorul din acest număr - Paul - sunt invitaţi să facă proba umorului lor pentru viitorul număr. Dragă Paul, pentru imaginea haioasă îţi vom acorda numărul pe mai 2006 al revistei noastre!

DESPRE TINE

Nume/Prenume: ____________________

Adresa: Localitatea ________ Jud. ________ Str. ________ Nr. ____

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ________ Telefon/Mobil: ________ Data/luna/anul naşterii: ___/___/___

E-mail ____________________

Specificaţi numărul membrilor familiei: ______ Venit/lună ________

Studii ____________________

Răspundeţi la întrebări şi expediaţi talonul până la 10 mai 2006

CHESTIONAR PC Games 4 Fun aprilie/2006

1. Cum consideri acest număr al revistei PC Games 4 Fun?
☐ Foarte bun ☐ Bun
☐ Nici bun, nici slab ☐ Slab ☐ Foarte slab

2. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) plăcut mai mult?
....

3. Care articol(e) din acest număr ţi-a(u) displăcut?
....

4. Ce sugestii ai?
....

5. Ce articole (rubrici) din revistă consideri că pot fi incluse pe CD-ROM/DVD?
....

6. Aş dori ca următoarele informaţii să fie adăugate testelor şi avanpremierelor:
....
....

7. Ce teme ai prefera să întâlneşti mai des în PC Games 4 Fun?
....
....

HARDWARE

8. Ce calculator foloseşti? (specifică marca, modelul, procesorul şi viteza în MHz)
....

9. Mă interesează următoarele componente:
....
....

CD/DVD

10. Ce sugestii ai?
....
....
....

YOUR #1

11. Jocul tău preferat (un singur răspuns):
....

FLASH

12. Se găseşte PC Games 4 Fun la chioşcul tău preferat?
☐ Da.
☐ Da, dar sunt puţine exemplare.
☐ Nu.

13. Cât eşti dispus să plăteşti pentru un joc de top original al cărui conţinut nu depăşeşte dimensiunea de stocare a unui CD-ROM?
☐ 200.000-300.000 lei ☐ 300.000-400.000 lei
☐ 400.000-500.000 lei ☐ peste 500.000 lei

14. Pentru topul PC Games propune următoarele jocuri:
1. ....
2. ....
3. ....
4. ....
5. ....

15. Emisiunea TV preferată
....

16. Ce posturi de radio asculţi frecvent?
1. ....
2. ....
3. ....

17. Ce reviste citeşti cel mai des în afară de PC Games 4 Fun?
1. ....
2. ....
3. ....

18. Ce cotidiene citeşti cel mai des?
☐ Adevărul ☐ Libertatea ☐ România liberă ☐ Gazeta Sporturilor
☐ Cronica Română ☐ ProSport ☐ Curentul ☐ Ziua ☐ Cotidianul
☐ Jurnalul Naţional ☐ Azi ☐ Evenimentul zilei

19. Ai un sistem DVD?
☐ Nu ☐ Da ☐ DVD-Rom ☐ DVD Player pentru TV

20. Ai cumpăra o ediţia specială, lunară, cu un DVD în loc de două CD-uri?
☐ Da ☐ Nu

21. Pentru care trei jocuri îţi doreşti mai multe niveluri şi Mod-uri?
1. ....
2. ....
3. ....

22. Având în vedere profesia sau viitoarea ta profesie, semnalează mai jos softurile pe care le apreciezi necesare
....
....
....

23. Pasiunea mea este
....
....

24. Formaţia muzicală preferată / cântăreţul preferat
....
....
....

Nume/Prenume: ____________________

Adresa: Localitatea ________ Jud. ________ Str. ________ Nr. ____

Bl. ____ Ap. ____ Cod poştal: ________

Telefon/Mobil: ________ Data/luna/anul naşterii: ____ / ____ / ____

E-mail: ____________________

Specificaţi numărul membrilor familiei: ____ Venit/lună

Studii ____________________

Dragă Dragoş din Dej sau, prescurtat, D.D.D.D., e plăcut să aud că ai îmbrăţişat genul adventure, un gen preferat şi de mine. Până la RPG nu mai e decât un pas. Un pas mic pentru omenire dar un pas mare pentru tine, ca să-l parafrazez pe astronautul cu acelaşi nume ca al cântăreţului de jazz. Ar fi bine să intri pe forumul revistei noastre, pentru început, www.pcgames.ro, şi nu ai pierde nimic dacă ar fi şi pentru sfârşit. Avem acolo chiar un topic uriaş dedicat acestui gen, unde, cu răbdare şi bunăvoinţă vei reuşi să afli despre noi şi noi jocuri şi despre pasionaţii genului. Iar dacă îţi vei fi făcut ucenicia pe acest forum, şi în acest gen de jocuri, vei putea să te înalţi ca zefirul de primăvară spre noi şi pasionante aventuri încotro te vor purta personajele tale. Succes!

Bună ziua,

Ma numesc Lavinia şi locuiesc în Arad. De profesie sunt economistă. La serviciu, colegii şi colegele mele când au o clipă de răgaz joacă ***Ogame****. Deoarece m-am angajat recent la această firmă, colegii mei nu au fost prea darnici cu explicaţiile despre acest joc. Văzând cât sunt de prinşi de el, m-am dus la un chioşc de vânzarea presei, am făcut un mic şi rapid sondaj cu privire la revistele de game cu ajutorul chioşcarului şi mi-am cumpărat revista voastră. După cum discută între ei despre* ***Ogame****, am crezut că e un joc la modă, dar nu am găsit nimic despre el în revista pe martie. Rugămintea mea e să îmi spune-ţi câteva cuvinte despre acest joc. M-ar ajuta la integrarea mai rapidă în colectiv.*

Cu drag,

Lavinia Negru.

Dragă Lavinia,

Cei din urmă vor fi cu siguranţă cei dintâi, cel târziu în viaţa de apoi. De aceea ţi-am răspuns ţie ultima. Din tonul scrisorii tale bănuiesc că ai făcut o trecere bruscă şi violentă de la revistele pentru femei la cele de jocuri. Problema ta este inedită. Adică, să doreşti să joci un joc pentru a reuşi să te integrezi într-o comunitate... Va fi foarte greu pentru tine să te integrezi în acea comunitate arcană de la serviciu, dacă te rezumi la a juca un joc doar pentru motivul amintit mai sus. Va trebui să îţi redescoperi ludicitatea ascunsă sub farduri, să îţi demachiezi porţile sufletului şi, în cazul **Ogame**-ului, să îţi foloseşti abilităţile de economistă pentru a răzbate în acele universuri galactice. În două, treiezeci de cuvinte iată cum stau treburile cu **Ogame** ăsta. Este un joc online, care, la prima vedere, se prezintă sub formă de tabele economice (ca să încerc să mă acomodez formaţiei tale profesionale). Va trebui să-ţi faci un cont pe site, să-ţi găseşti un univers cu planete libere, să îi dai un nume planetei tale, şi apoi să aduni resurse, să construieşti, să îţi stabileşti o strategie, în funcţie de personalitatea ta. Asta înseamnă, pe scurt, **Ogame**. Apoi, când vei fi suficient de matură din punct de vedere economic şi militar să-ţi cauţi colegi şi fie să li te alături în alianţe deja constituite (sau de tine iniţiate), fie să îi ataci. Dar, draga mea Lavinia, aceasta presupune timp. Căci acest joc poate fi jucat ani în şir. De aceea făceam apel la simţămintele tale jucăuşe. Doar integrarea în colectiv nu reprezintă o motivaţie suficientă pentru a intra în acest joc. Şi pe tine te trimit pe urmele lui Dragoş spre forumul nostru, unde vei afla un topic dedicat acestui joc. Căci, i se va deschide celui care bate! Sau, în fine, există ceva citat biblic cu deschiderea şi minimum requirements.

S-a mai terminat un număr, ne pregătim pentru următorul! La noi ca în monarhie! Regele a murit! Trăiască regele! Vă aştept în noi aventuri lenaistice şi sper să ne întâlnim cu toţii în cât mai multe numere.

Vă pup dulce şi aştept cu drag scrisorile voastre!

În urma tragerii la sorţi a câştigătorului concursului organizat de revista PC Games 4 Fun & Best Distribution din luna ianuarie 2006, s-a extras următorul câştigător:

Pavel Eduard - *Târgovişte* a câştigat un joc Vietcong 2





Un mai muncitoresc!

Fratele Ciprian tocmai mi-a confiscat lada de bere, pentru a mă forța să vă zic ce vă pregătim pentru numărul următor. Nu de alta, dar riscam să rămân, contemplativ, cu ochii în sutienul Larei, lucru ce l-ar fi supărat enorm pe colegul Jacint, neavând o inimă de fier (sau o mască de fier) precum cei din **Hearts of Iron II Doomsday**, sau precum infractorii din **Condemned: Criminal Origins**. Asta înseamnă să fii patriot și să îți iubești țara și la bine, și la rău, și la finanțe, de multe ori cu 6,5% mai mult. Față de oamenii mai cu picioarele pe pământ, mie gândul îmi stă tot la universuri fabuloase, cu tot felul de ghidușii luate din culturile-mi necunoscute, drept pentru care mă cațăr pe pereți în așteptarea lui **Final Fantasy XI: Treasures of Aht Urhgan**, la fel cum fratelui Hiticaș îi clănțănesc dinții și plosca din dotare, așteptând cu drag și spor **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers**. Nu de alta, dar s-a cam plictisit de simulatoare de căi ferate, deoarece îi aduc foarte mult aminte de copilăria-i turdeană. Îndrăgostiții de mistere pot jubila în voie, deoarece moda carte-film l-a lovit în moalele capului și pe Dan Brown, iar produsul rezultat va fi **The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript**. MMO-uri? Avem și așa ceva. Să nu uităm că **Guild Wars: Factions** se îndreaptă cu pași repezi spre calculatoarele noastre, iar pentru fanii strategiilor bune, se pare că vom avea în sfârșit parte de **Spellforce II**. Nu vă mulțumesc toate acestea? Vreți viteză, bolizi, domnițe fragede pe scaunul din dreapta? Ei bine o bucățică din **OutRun 2006: Coast 2 Coast** vă va aștepta în numărul viitor, pentru a vă potoli setea de asfalt și șosele. Număr greu, dom'le, număr greu!

Shameless One
paul@pcgames.ro

Nr. Valabil in Orange si Romtelecom. O comanda dureaza aprox 2 min.

Suna: 0906.760.755

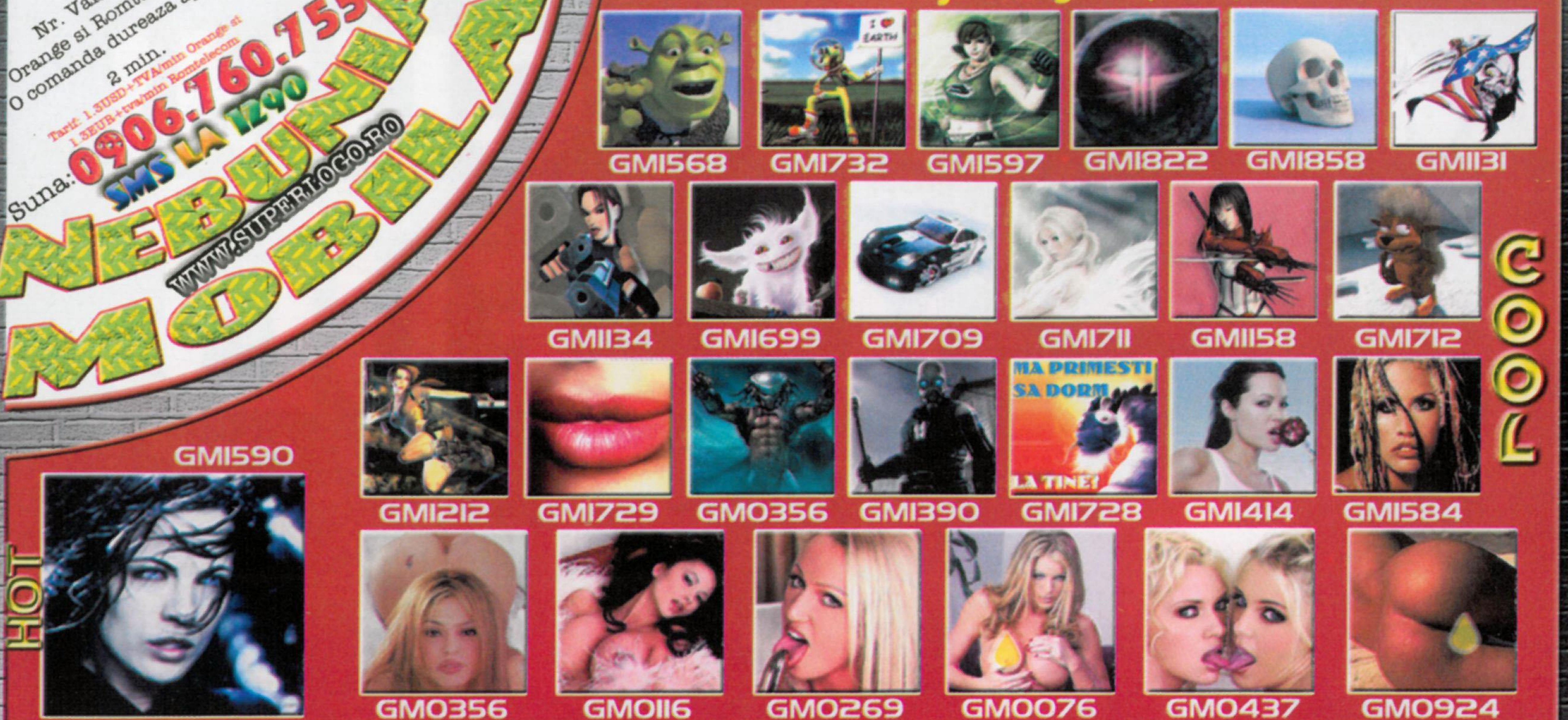
Tarif: 1.3USD+TVA/min Orange si 1.3EUR+tva/min Romtelecom

SMS LA 1290

NEBUNIA MOBILA

WWW.SUPERLOGO.RO

Cele mai tari mesaje imagine (MMS) ale momentului!



GM1568 GM1732 GM1597 GM1822 GM1858 GM1131

GM1134 GM1699 GM1709 GM1711 GM1158 GM1712

COOL

GM1590

GM1212 GM1729 GM0356 GM1390 GM1728 GM1414 GM1584

HOT

GM0356 GM0116 GM0269 GM0076 GM0437 GM0924

Jocuri Java

Verifica la wap.superlogo.ro daca jocul este compatibil.



GM95027 GM95034 GM95008 GM95013 GM95015 GM95011

TRUETONES

Compatibile toate telefoanele care suporta formatul mp3 si cu serviciul WAP/GPRS activat

MP3

GM55480	Bob Sinclair - Love Generation
GM55513	Madonna - Sorry
GM55521	Daddy Yankee - Gasolina
GM55443	Madonna - Hung up
GM55485	James Blunt - You're beautiful
GM55453	Ricky Martin - I don't care
GM55361	Pussycat dolls - Don't cha
GM55336	Akon - Lonely
GM55522	Hi-Tack - Say say say
GM55393	JUANES-CAMISA NEGRA
GM55330	Shakira - La tortura
GM55459	Sean Paul - We be burnin
GM55523	50 Cent - Candy shop
GM55344	Rob Thomas - Lonely no more

No1 HITURI Internationale

VIDEO

Clipuri romanesti Vedete autohtone



GM500519 GM500534 GM500522 GM500523

Mai multe pe www.superlogo.ro

Teme pentru telefon

Pentru a comanda o tema sunt necesare 3 SMS-uri

Compatibilitatea pe wap.superlogo.ro. Mai multe pe www.superlogo.ro



GM99008 GM99004 GM99027

EFECTE MP3 SONORE HAIOASE

Compatibile toate telefoanele care suporta formatul mp3 si cu serviciul WAP/GPRS activat

GM50116	Atentie, atentie....soseste un mesaj
GM50117	Tovarase, ai un mesaj important
GM50118	Tovarase, suna telefonul...
GM50119	Tovarase, suna sotia... ridica receptorul
GM50120	Ioane, te cauta Maria
GM50121	Colega, suna un cretin... e seful tau
GM50122	SMS, SMS... a sosit posta
GM50124	Amice, suna soacra...
GM50125	Sase, sase... suna seful
GM50126	Amice, esti mort... te cauta mafia
GM50127	Buna, sunt colega ta Laura
GM50128	Sunt aici, in buzunar
GM50129	O sa dormi pe pres daca nu raspunzi
GM50130	Hei pisi, sunt eu, iubita ta....
GM50131	Si ce daca nu raspunzi...
GM50132	Ce alegi? Verde sau rosu?
GM50133	Scoate-ma incet....
GM50134	Hello... this is the postal office
GM50135	Buna ziua... Biletele la control

SUPER SONERII MONO SI POLIFONICE

Pentru soneriile mono sunt compatibile toate telefoanele NOKIA (exceptie NOKIA 5110), toate telefoanele SIEMENS (exceptie A35, A36, A50, A55, C25, S10, S11, C10, C11, S25, C28) si tefoanele SAMSUNG T100, T400, T500, N620, N600, N500, R2105, S100, S300, V200. Pentru soneriile polifonice sunt compatibile toate telefoanele polifonice cu WAP/GPRS (exceptie SAMSUNG C100, X100, X600)

Polifon	Mono Nokia/Samsung	Mono Siemens	INTERNATIONALE
GM30475	GM230475	GM240475	JMP - Tu Gatita
GM30380	GM230380	GM240380	2Pac - Getto Gospel
GM30511	GM230511	GM240511	Ashlee Simpson - Boyfriend
GM30512	GM230512	GM240512	Jesse McCartney - BeautifulSoul
GM30513	GM230513	GM240513	Madonna - Sorry
GM30514	GM230514	GM240514	Pink - Stupid Girls
GM30515	GM230515	GM240515	POD - Goodbye For Now
GM30516	GM230516	GM240516	Pussycat Dolls - StickWithU
GM30517	GM230517	GM240517	Sean Paul - Temperature
GM30518	GM230518	GM240518	Son Of Dork - Eddies Song
GM30519	GM230519	GM240519	System Of A Down - Hypnotize
GM30523	GM230523	GM240523	Pachanga - Locco

Mai multe Mesaje Imagine, Jocuri Java, Sonerii Mono si Polifonice, Videoclipuri si Efecte Sonore gasiti pe pagina noastra web:

www.superlogo.ro

Polifon	Mono Nokia/Samsung	Mono Siemens	ROMANESTI
GM30474	GM230474	GM240474	Akcent - Jokero
GM30476	GM230476	GM240476	Sisu si Puya - Pune-i la pamant
GM30461	GM230461	GM240461	Activ - Zile cu tine
GM30462	GM230462	GM240462	Lavinia - Doar eu sunt perechea ta
GM30463	GM230463	GM240463	Stefan Banica Jr. - Numele tau
GM30464	GM230464	GM240464	Anna Lesko - Anycka Maya
GM30465	GM230465	GM240465	Loredana - Vreau toata noaptea
GM30524	GM230524	GM240524	Heaven - Du-ma pe o stea
GM30525	GM230525	GM240525	Cristi & S. Nae - Coji de portocale
GM30464	GM230464	GM240464	Anna Lesko - Anycka Maya
GM30465	GM230465	GM240465	Loredana - Vreau toata noaptea
GM30326	GM230326	GM240326	MIHAI - Cat De Frumoasa Esti
GM30327	GM230327	GM240327	RAFMAN - Linistea Ta
GM30328	GM230328	GM240328	P.I.O. - O Mie De Ganduri
GM30329	GM230329	GM240329	REFLEX - Viteza Luminii

Polifon	Mono Nokia/Samsung	Mono Siemens	SUPER MANELE
GM30466	GM230466	GM240466	Carmen Serban - Dau jos sotu, bag divortu
GM30467	GM230467	GM240467	Adi Devito - Doar ochii tai
GM30468	GM230468	GM240468	Florin Salam - Mi-a placut de la inceput
GM30469	GM230469	GM240469	Vali Vijelie - Ai luat cu tine ce aveai mai bun
GM30470	GM230470	GM240470	Florin Salam - Fericirea vietii mele
GM30471	GM230471	GM240471	N. Guta si Costi - Asta seara e petrecere
GM30472	GM230472	GM240472	Adrian Minune - De ce ma privesti si taci
GM30473	GM230473	GM240473	Sorin C.A. si Sorina - Degeaga imi spui ...
GM30426	GM230426	GM240426	Jean de la Craiova - Pentru scumpa mea fetita
GM30427	GM230427	GM240427	N. Guta & Copilul de Aur - Vorbeste lumea
GM30091	GM230091	GM240091	GUTA - Pentru Inima Ta
GM30093	GM230093	GM240093	ADI DE VITO - Daca Tu N-ai Fi
GM30094	GM230094	GM240094	ADI DE VITO - Nu Stii
GM30095	GM230095	GM240095	ADRIAN MINUNE - Daca Tu Pleci
GM30096	GM230096	GM240096	COPILUL DE AUR - Haide Zi

COMANZI LA 1290 ASTFEL:

1. Trimite prin SMS codul ales (ex: GM206130) la 1290 si primesti imediat soneria mono sau mesajul imagine 2. Pentru soneriile polifonice si imaginile color urmeaza instructiunile primite prin SMS 3. Salveaza link-ul WAP/bookmark-ul primit in mobilul tau 4. Conecteaza-te prin WAP/GPRS cu link-ul/bookmark-ul indicat si salveza pur si simplu soneria/imaginea color in mobilul tau

*Pentru a putea comanda imagini color, sonerii polifonice, efecte sonore sau jocuri java este necesara activarea (gratuita) a serviciului WAP/GPRS la Connex *222 sau Orange la 411, servicii disponibile numai pentru abonatii Connex si Orange + cartele Orange PrePay (activare la nr. 200) Pentru soneriile polifonice si imaginile color sau efecte sonore este necesar sa trimiteti 2 SMS-uri/comanda, iar pt. jocuri 3 SMS-uri/comanda. In functie de traficul din retea livrarea unei comenzi dureaza pana in 5 minute, iar in cazurile fortuite cateva ore.

Telefoane compatibile pentru filme: Alcatel One Touch S65, 557, 556, Motorola V300, V66M, V200, V600, C650, V500, V635, V980, V400, E1000, Razr V3, Nokia 3230, 3650, 3660, 6230, 7610, 6600, 6220, 6630, 6230i, 6670, 7200, 7600, 9300, 9500, NGage, NGage QD, Sagem myX-7, Samsung SGH-Z105, SGH-Z105, SGH-E850, SGH-Z110, SGH-Z130, SGH-Z107, SGH-Z100, SGH-D600, SGH-D500, Sharp GX30, TM-200, v902, GX25, Siemens CX65, ST60, SX1, SonyEricsson Z1010, P910i, P900, S700i, K750i. Pretul unui SMS 1.10 USD +TVA

Informatii 021-3196098 ORAR luni-vineri 10-18

POVESTIRILE LAUREI



SUNA LA

0906-760.699

Tarif 1.1 USD+TVA/min Orange si 1.1 EUR+TVA/min Romtelecom



SMS Chat - Cele mai tari fete te asteapta!

Trimite SMS sau *suna la 1590 cu numele fetei dorite (ex: GMIoana) si ea iti raspunde imediat! *Numai din Orange



GMIoana (24)
"Buna. Sunt o romantica incurabila, imi plac baietii draguti si inteligenti. Imi place 69 si vreau s-o-ncerc de cate ori am ocazia. Daca vrei sa ne cunoastem cauta-ma la 1590! Te astept!"

GMDana (21)
"Salut. Sunt din Bucuresti, studenta la limbi straine, ador frisca si tot ce se poate face cu ea. Daca ma gasesti atragatoare, cauta-ma si ne vom distra impreuna cum n-ai visat in cele mai frumoase fantezii ale tale!"

GMMirela (22)
"Ce faceti baieti? Eu ma plictisesc singurica... Vreti sa-mi tineti companie? Va promit ca voi nu o sa va plictisiti deloc cu mine! Ma gasiti la SMS 1590. Va astept."

Gaseste-ti Perechea!



Trimite SMS la 1299 cu codul (GM) urmat de nume, varsta, localitate (ex: GM Mihai,23,Iasi) si intra in aventura